Gamenews

OS PREVIEWS MAIS QUENTES

MARIO PARTY 3

JUNTE A GALERA E FAÇA A FESTA

GAMECUBE

DETALHES DO NOVO CONSOLE DA NINTENDO

GAMERS

ANO VI NÚMERO 77

R$ 3,90

escala PROGAMES

SPIDER MAN

MARIO TENNIS 64

GIANT GRAM 2000

GRANDIA II

A SEQUÊNCIA DESTE SUPER RPG PARA DREAMCAST

FINAL FANTASY

SAIBA MAIS SOBRE A SÉRIE DA SQUARE

ISSN 1413-1471

NÚMERO 77

GAMERS
É uma publicação quinzenal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 – Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo – SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax: (0**11) 3857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-Mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal: 16.381
CEP 02599-970 São Paulo – SP

EDITORA ESCALA

Diretores:	Hercílio de Lourenzi • Mário Florêncio Cuesta
Coordenação e Gerência Editorial:	Avelino Grassi • Wilson Benvenutti
Assistente Editorial:	Alessandra de Campos Jorge
Produção e Serviços:	Jamil de Almeida • Nilson Luís Festa
Circulação:	Zildete da Silva • Natália Sinato
Promoção e Marketing:	Paulo Afonso de Oliveira • Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:	E-Mail: atendimento@escala.com.br Andréia da Silva Barreto • Camilla Freitas • Fabiana de Araujo • Kelly de Castro • Liliane Mendes Portelo
Assistentes Administrativos:	Vera Lúcia P. de Morais • Luís Eduardo S. Marcelino • Antônio Corrêa
Conselho Editorial:	André Lima • Avelino Grassi • Carlos Gonçalves • Carlos Man • Celso Madeira • César Nemitz • Cristiano Pires • Eddie Van Feu • Fábio Kataoka • Franco de Rosa • Genésio de Souza • Giovanni Santoro • Ivan Battesini • Jorge Mann • Mário Câmara • Marcos Moraes • Marques Rebello • Moacir Torres • Otto Schmidt Junior • Paulo Fernandes • Paulo Paiva • Renato Rodrigues • Rosana Braga • Sandro Aloísio • Tarcísio Motta • Victor Rebelo • Wilson Benvenutti
Números Atrasados:	(0**11) 266-3166
Impressão e Acabamento:	Oceano Indústria Gráfica – Tel: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil:	Fernando Chinaglia Distribuidora S/A. Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ Tel.: (0**21) 879-7766

Produção e realização:

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.
Rua Pio XI, 230 – Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo – SP
Telefone: (0**11) 3641-0444
Fax: (0**11) 3641-0448
Internet: www.progames.com.br
E-Mail: franchising@progames.com.br

REVISTA GAMERS

Direção Editorial:	Tarcísio Motta
Direção de Arte:	Francisco Motta
Gerente Comercial:	Celso Gagliardo Gonçalves
Coordenação Editorial:	Homero Letonai
Edição de Capa:	Marcelo M. Mizuno
Diagramação e Redação:	Fabio Santana de Souza • Homero Letonai • Gilsomar P. do Livramento • José Donizete de Paula • Leonardo Emerson de Souza • Rodrigo M. Diniz • Marcelo M. Mizuno
Revisão:	Márcia Guerreiro
Tradução:	Cristina Andrade Félix
Coordenação de Internet:	Rodrigo Vieira Ambar
Marketing:	Giovanna Zanchin
Atendimento:	Eliane Gomes Cardoso
Publicidade:	(0**11) 3641-0444 / 3641-0448

EDITORIAL

NINTENDO AO CUBO

A guerra dos consoles anda desfavorável para a Big N ultimamente. Seus principais concorrentes, Sega e Sony, saíram na frente com seus consoles de última geração – Dreamcast e PlayStation2. O Nintendo 64 está dando seus últimos suspiros, aos quatro anos de idade. Claro que os últimos momentos do 64-bit também são alguns dos melhores, pois a Nintendo continua a produzir título de enorme qualidade como Mario Tennis 64, Mario Story, The Legend of Zelda: Mask of Mujula, Perfect Dark, Mickey Speedway USA, Eternal Darkness, Dinosaur Planet, Banjo-Tooie, Conker's Bad Fur Day... Porém, todos estes games são produzidos nos estúdios internos da Nintendo ou de suas subsidiárias. Repare que até mesmo as softhouses Third Party estão debandando e pulando para plataformas mais avançadas. Desde o impacto do Dreamcast, as vendas tanto do console quanto dos games do Nintendo 64 caíram drasticamente, o que promete piorar com a chegada do PlayStation2 no mercado americano. Infelizmente, o 64-bit não tem mais gás para competir neste mercado em evolução constante. E isso não é nenhuma exagero, é um fato. Esta é uma fase pela qual passaram consoles consagrados como o Super NES e o Sega Saturn, e pela qual todos passarão um dia (o que não os torna ruins, pois eles sempre deixam boas recordações).

Apesar da Nintendo saber como tirar tudo de um console antes da sua morte (quem não se lembra de Kirby, o incrível jogo de 6 Mega para Nintendinho, ou Killer Instinct e Donkey Kong Country 3 para Super NES?), a necessidade de introduzir um novo console no mercado era óbvia. Já há um bom tempo, esta necessidade prometia ser resolvida com a chegada do Projeto Dolphin. O console, porém, ainda não havia saído das sombras. Isto é, até o dia 24 de agosto de 2000...

Depois de muita expectativa, a Nintendo finalmente revelou a máquina que ela vem preparando para competir na nova geração: o Gamecube. Como não poderia deixar de ser, aqui na Gamers você confere a mais completa cobertura sobre este que promete balançar o mercado dos games. Se você não aguenta esperar para ver esta matéria, corra as páginas até a seção Rapidinhas, onde você vai conferir quatro páginas recheadas de informações sobre o Gamecube. Mas não é só – a cobertura é tão completa que decidimos dividi-la em duas partes. Isso mesmo, na próxima edição você vai conferir muito mais novidades sobre a poderosa aposta da Nintendo que vem para derrubar Dreamcast, PlayStation2, X-Box e quem mais vier... Será que o Gamecube conseguirá finalmente trazer a Nintendo de volta para o topo? É o que veremos... Até lá, a Big N continuará contando com as vendas de seus games para Nintendo 64, Game Boy Color e o novíssimo Game Boy Advance, que chega ao Japão em março de 2001.

"Será que o Gamecube conseguirá trazer a Nintendo de volta para o topo?"

Mas esta edição não é feita só de Gamecube, pois ela está recheada com matérias de tirar o fôlego. Só para se ter uma idéia, a seção Reviews traz o esperadíssimo Grandia II, o surpreendente Ultimate Fighting Championship, o hiper-divertido Mario Tennis 64, o caprichado Spider-Man e muito mais. Não é o bastante? Então ainda tem os Previews, Espaço do Leitor, Game Ranking, Pró-Dicas, Nostalgia... Isso deve preencher a sua quinzena. Até a próxima Gamers!

OS REDATORES

ERRAMOS

Vamos direto ao assunto: o que não deu certo na Gamers 76. • Logo de início, no Índice, página 04, na lista dos Previews da seção Game News, PODII e Alien Front Online são games de Dreamcast e não PlayStation2; • na mesma página, a imagem de Capcom VS SNK saiu com o número 36, quando a página correta era 19; • já na página 05, na lista da seção Pró Dicas, o game Who Want's to be a Millionaire é na página 70 e não 71; • além disso, o game relembrado na seção Nostalgia é Chrono Trigger e não Cross. • Passando para a seção Game News, no preview de Oddworld: Munch's Oddysee para PlayStation2, na página 09, a ficha indicava GD como mídia, sendo que este tipo de disco é para Dreamcast. • A ficha de Gun Griffon Blaze, página 10, indicava um lançamento para 26/10 no Japão, quando na verdade o game será lançado nos EUA nesta data. • PODII para Dreamcast, na página 11, foi indicado como um game de PlayStation2 na ficha; sua data é 30/11, não setembro como indicava o texto. • Na página 16, a ficha do preview de Speed Devils Online saiu com muitos dados de Tokimeki Memorial 2 Substories; o certo é produtora UbiSoft, gênero Corrida, GD e previsto para 16/11 nos EUA. • Avancemos para os Reviews, onde, logo na página 38, a numeração de página indicava o nome Jet Set Radio na matéria de AeroWings 2: Air Strike para Dreamcast. • O game Draconus: Cult of the Wyrm, página 41, é produzido pela Crave e desenvolvido pela Treyarch (o que não havia sido indicado na ficha de avaliação) e seu site não é www.www.com e sim www.cravegames.com; • além disso, uma imagem acabou sobrepondo o texto nos trechos "...botões de esquiva..." e "...no jogo quando encontrar...". • A origem de WWF Royal Rumble, na página 47, é EUA e não Japão. • Na página 48, a ficha de avaliação de Dance Dance Revolution para Game Boy não indicava que ele suporta até 2 jogadores com o Link Cable. • Nascar 2000, na página 50, saiu com a cor vermelha utilizada no PlayStation no topo de página ao invés do azul do Game Boy e a numeração de página saiu com o nome do game Alien Resurrection. • Já Turok 3 para o portátil, na página 51, saiu com a cor e o nome PlayStation no topo da página e o nome do game X-Squad na numeração. • Na página 55, X-Squad é um game de apenas 1 jogador, não 4. • Alien Resurrection, página 57, saiu com o site da Square do Japão na ficha (mas ainda não obtemos o verdadeiro site da Fox Interactive). • Chrono Cross, da página 58 a 60, acabou saindo totalmente sem o topo de página. • Por fim, na seção Nostalgia, página 79, a chamada da matéria de Chrono Trigger foi a mesma da edição anterior (Actraiser), o que também aconteceu na numeração da página 82, onde aparece o nome Actraiser.

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

GAMERS

ANO VII - NÚMERO 77

Uma sequência que realmente vale a pena

Grandia 2 Página 39

GAME NEWS
Página 07

Confira o que está por vir: previews, notícias e lista de lançamentos

07 Mario Party 3

A festa continua a todo vapor no N64

22 Especial

Saiba detalhes sobre o mais novo console da Nintendo

Spider Man

O herói aracnídeo finalmente aparece no PS. Mas a espera valeu a pena!

50

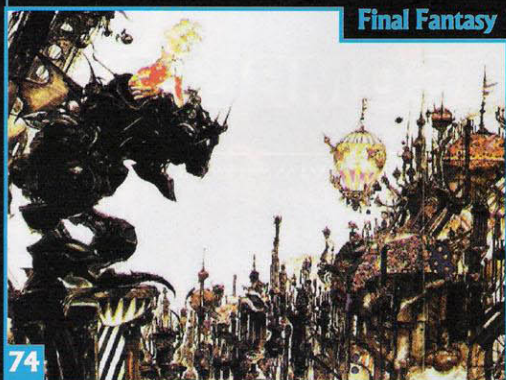
Tekken Tag Tourn.

Dicas e mais dicas para este super game do mais novo console da Sony, o PS2

60

Saiba mais sobre a série de RPG mais famosa da Square

Final Fantasy

74

Shark Action

NÚMEROS ATRASADOS

Cód: R-GE 32
R$ 3,50

Cód: R-GFSA 01
R$ 3,50

Cód: R-GFSA 02
R$ 3,50

Cód: R-GFSA 03
R$ 3,50

Cód: R-GFSA 04
R$ 3,50

Cód: R-GFSA 05
R$ 3,50

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

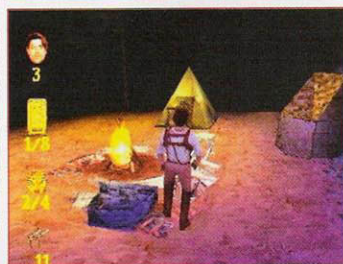
Cód: R-GE 32 - R$ 3,50	( )
Cód: R-GFSA 01 - R$ 3,50	( )
Cód: R-GFSA 02 - R$ 3,50	( )
Cód: R-GFSA 03 - R$ 3,50	( )
Cód: R-GFSA 04 - R$ 3,50	( )
Cód: R-GFSA 05 - R$ 3,50	( )

Mande **CHEQUE NOMINAL**, **CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE**: **Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.** MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 266-3166. **ATENÇÃO**: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição).

Quando você pensa em uma diversão a moda antiga com seus amigos, um game da Nintendo logo vem à mente: Mario Party. A série simples, porém divertida da Hudson Soft, traz o mascote favorito de todos em jogos de tabuleiro como Monopólio. Rolando um dado 3D, personagens adoráveis como Mario, Luigi, Donkey Kong e Yoshi viajam por um tabuleiro. Adicionalmente os jogadores podem se sabotar quando caem em quadrados diferentes, ou competir em vários mini-games. Agora chega Mario Party 3, o mais novo da série. A produtora Hudson Soft, mais uma vez por trás do projeto, com a sua versão final do jogo que vem cheio de mini-games e muitas outras características. Jogo de tabuleiro, 70 novos mini-games, 10 tabuleiros diferentes, modo Battle Royal melhorado com muito mais ítens e power-ups, adição de mapa duplo, 4 jogadores e novos personagens como Waluigi.

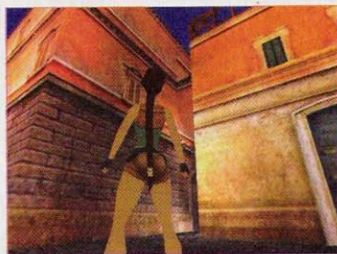
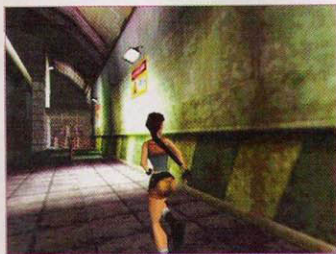
Mario Party 3 é parecido com os outros. Mas os produtores colocaram algumas adições para podermos considerar este jogo novo. Basicamente recebemos os nossos personagens "mascotes" onde eles andam por um tabuleiro gigante competindo em muitos mini-games sensacionais. Mas agora temos novos mascotes como Waluigi. E para adicionar ainda mais a Hudson vem com 70 mini-games, um número bem satisfatório. Os mini-games estão bem diferentes em design, você tem a sua Wooden Horse Race onde deve apertar simplesmente os botões A e B em ritmo para passar seus oponentes. Você tem o Dossun Puzzle, um jogo estilo Tetris. Você tem o Tarzan Race, ou seja, uma corrida de cipós. E temos Heyho Roulette, um jogo de roletas. E nem é preciso dizer que muitos dos jogos (dos 70) são simples e divertidos. Não iremos mentir para você, o visual de MP3 não está nada melhor. Mas com isso em mente, você ainda pode encontrar algumas melhorias nos cenários de fundo, que são agora mais detalhados. Um que gostamos especialmente de ver foi o mini-game onde o mascote tinha que nadar, a água era muito bem feita para um mini-game. Todos os 10 mapas são coloridos e animados como em MP2. Uma outra adição legal foi o Dual Map, o qual permite que você viaje com uma companhia chamada de "Helper" que ajuda nas batalhas. Nada de muito grande, mas é algo que adiciona ao jogo. Enquanto isso, o modo de quatro jogadores ainda é o que faz este jogo brilhar. E é bom saber que a Hudson melhorou o Battle Royal com cerca de 20 ítens, o dobro dos antigos jogos. Há também um Action Event nos mapas do tabuleiro que ajudam bastante. O modo multiplayer é o melhor do jogo. Muitos mapas e ítens novos, adicionando com personagens fazem das coisas interessantes e frescas. O jogo está previsto para dezembro no Japão (e no começo do ano que vem para os EUA). Está atualmente 70% completado e se mostra muito bom com seus 70 mini-games, novos personagens, um modo Battle Royal melhorado e um mapa que permite usar um ajudante. Esta seqüência não vai mudar o seu pensamento de Mario Party, mas é a melhor versão da série até agora.

Quando nós aqui da redação assistimos The Mumy no começo do ano achamos o filme uma cópia da trama de Tomb Raider. E você que assistiu, não acha? E não seria surpresa no entanto que o jogo fosse parecido com a série TR. No entanto, esta produção da Universal traz algumas inovações que diferenciam este jogo da série Tomb Raider e pode cativar tantos fãs quanto o filme cativou, quando ele chegar no final deste ano. Você é Rick O'Connell o aventureiro louco interpretado por Brendan Fraser no filme. A sua missão é acabar com a múmia antes que ela pegue a sua namorada, se case com ela e conquiste o mundo.

O jogo tem muitas cenas do filme, mas traz algumas coisas novas como surfar em um rio de sangue em um sarcófago. Todo o jogo acontece em Hamunaptra, a Cidade dos Mortos e a população parece estar acordando. Hordas de múmias que têm sede pelo seu sangue vagam pelas ruínas e se estas múmias não são o suficiente, você também vai ter que fugir daqueles terríveis escaravelhos da morte. Como Tomb Raider este game é um jogo de aventura em 3ª pessoa, mas certas aventuras fazem lembrar Pitfall e até Prince of Persia. E o melhor de tudo é que toda a cidade é uma armadilha, com espinhos, plataformas que caem e muito mais. Cenas do cinema durante o jogo contam a história. Rick terá algumas falas do tipo "Estes caras não desistem!" e algumas outras falas que ajudam a "mantê-lo" no filme. E você vai precisar disso, pois The Mummy não é um jogo fácil. É um jogo extremamente difícil e se você quiser completá-lo, vai ter algumas semanas de aventuras em suas mãos. The Mummy 2 chega aos cinemas no próximo verão dos EUA, mas em apenas alguns meses você vai poder relembrar do primeiro filme em seu DC e PlayStation.

Se você é como alguns, então não deve ter ficado muito feliz em saber sobre a 5ª versão de Tomb Raider. Mas talvez não deveríamos desprezar a mais nova versão da série. Além de algumas melhorias, o próximo Tomb Raider vai tomar vantagem do hardware do Dreamcast. O mais novo Tomb Raider é um pouco estranho, pois os produtores mataram Lara na última aventura. Por alguma razão estranha a suposta morte de Lara é num dos maiores segredos da indústria de jogos. Sim, o corpo dela nunca foi encontrado, mas isso não prova nada. Mas a morte da personagem principal não interfere de modo algum a continuação de sua história. O novo jogo começa no funeral de Lara. É o típico dia britânico com a típica chuva de um dia triste. Personagens do passado de Lara aparecem no funeral como Jean Yves, Winston, Pierre e Father Dunstan. Depois do serviço, os personagens vão para a mansão Croft. Enquanto eles se sentam e pensam em Lara, começam a lembrar das aventuras passadas. As seqüências de flashback do jogo são totalmente originais. Este conceito permite quatro tipos diferentes de jogo em um formato episódico. Os produtores referem-se a isso como "a coleção definitiva de tudo que é bom nos títulos anteriores." A primeira aventura é em Roma e é feita para deixar as pessoas confortáveis com o jogo.

É o nível bem tradicional de Tomb Raider então não vai ter nenhuma surpresa. Lara também vai ter que viajar num submarino abandonado na Rússia e numa área dominada pela máfia. Esta área é bem focalizada para a ação. Um castelo assombrado na Irlanda é o cenário para a festa de 16 anos de Lara. Não há armas nesta fase, você vai ter que se esquivar e correr de vários fantasmas que encontrar. A última fase vai ocorrer em um prédio de alta técnologia e Lara vai estar vestindo uma roupa ao estilo Matrix. O seu acompanhante vai ajudar esquivando-se de várias armadilhas.

Com a versão de PC do jogo, o produtor Adrian diz: "É a melhor chance de fazermos a melhor engine de todas." E ele admite que as versões dos consoles tinham vantagens sobre as do computador. Desta vez você pode esperar muitos detalhes e efeitos, ainda mais para a versão de Dreamcast. A Eidos também disse que a Core não vai fazer a adaptação direta do PC para o DC, mas vai levar vantagem do sistema. As fotos que temos são da versão de PC e mostram que devemos esperar por muitas novidades. Há muito mais movimentos para a nossa heroína, ela pode agora balançar em barras e atirar um gancho em locais determinados. E a adição da opção Search permite que ela procure por vários ítens.

Lara vai ter acesso ao Sniper Rifle e algumas armas de combate corpo a corpo. Ela pode chegar por trás dos inimigos e despachá-los com clorofórmio. Por sua vez, os inimigos vão se cobrir atrás de certos objetos do ambiente. Mesmo com estas adições, Adrian vê esta nova versão de Tomb Raider como "voltando aos valores tradicionais." As versões dos jogos da próxima geração terão uma atmosfera muito mais sombria. E cada um dos novos títulos farão parte de um enorme quebra-cabeça que você só vai poder resolver quando comprar todos. Mas até lá, ainda temos muito de Tomb Raider para aproveitar.

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

MOTO RACER WORLD TOUR

Infogrames / Delphine

Corrida - CD

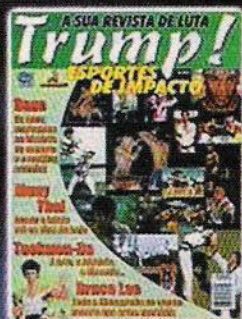
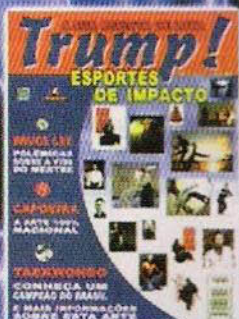
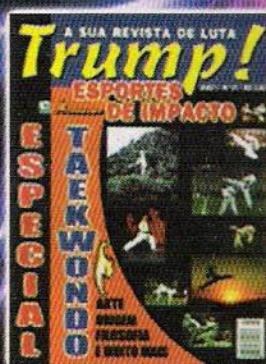
Previsto para o começo de 2001 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

A série Moto Racer da Eletronic Arts e Delphine Softwares sempre foi uma boa experiência. Os controles e gráficos sempre foram bem feitos e o segundo jogo, Moto Racer 2, foi um grande passo adiante da primeira versão trazendo mais pistas e muitas outras motos. A Delphine não está mais com a Eletronic Arts, mas ainda está no ramo, trabalhando em um terceiro Moto Racer que vai ser publicado pela Infogrames no ano que vem. Mantendo a tradição da série, Moto Racer World Tour traz mais ação sobre duas rodas, mais motos, mais modos e uma corrida mais real. Olhando para a lista de características é desconcertante ver que Moto Racer 2 tem mais pistas do que a nova versão, 18 para 32. No entanto esta é a única área onde o jogo perde para os antecessores, mas ele se sobressai tendo 18 percursos reais, enquanto que dos outros jogos não tinham.

As corridas acontecem em lugares muito conhecidos como o circuito de Suzuka no Japão e o Isle of Man na Inglaterra. As outras pistas também são divididas por todas as partes do mundo, incluindo o nosso Brasil, Espanha e EUA. Há também mais modos de jogo como Trial Circuit (uma corrida com obstáculos), Dragster (uma corrida de alta velocidade em linha reta contra mais 4 pilotos), Freestyle (uma corrida de manobras) e a mais intrigante de todas, Traffic, o que é uma corrida em ruas povoadas. Você habilita todos estes modos correndo pelos modos de campeonato, um campeonato de velocidade, um campeonato de Supercross / Motocross em pistas de barro e o famoso campeonato World Tour. Há 34 motos para habilitar e correr nos circuitos diferentes todas divididas em cilindradas como 125cc e 150cc para motos em pistas de terra e 250cc e 500cc para estradas. Todas estas motos estão com uma física melhorada, incluindo suspensão independente nas duas rodas e muitas opções e personalização, então você pode modificar a sua corrida. É claro que se não estiver preocupado com tanta complicação, os modos Single Race, Arcade e Time Attack sempre estarão a sua disposição.

A maior melhoria gráfica são as animações de queda, pois são muito reais e variadas. Moto Racer 2 tinha apenas as animações básicas, enquanto este jogo tem muitas animações diferentes incluindo colisões com carros. E se quiser ver suas batidas muitas vezes, pode usar o replay a seu gosto com ângulos de câmera parecidos com os da TV. As corridas de moto nunca receberam tanta atenção nos consoles, quanto os jogos de carros, mas a mancada de alternativas não é o único motivo de ficar de olho em Moto Racer World Tour. Os dois primeiros jogos foram muito bons, então não há motivo para este jogo sair bom e mesmo tendo algumas melhorias, alguns fãs de Moto Racer 2 podem ficar desapontados com a saída do modo de edição de pistas. O terceiro Moto Racer não vai chegar ao Playstation até o ano que vem, então aqueles que querem um bom jogo de corrida, ainda vão ter muito que esperar.

NÚMEROS ATRASADOS

Cód: R-TR 01
Cada R$ 3,90

Cód: R-TR 02
Cada R$ 3,99

Cód: R-TR 03
Cada R$ 3,90

Cód: R-TRE 01
Cada R$ 3,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

Cód: R-TR 01 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód: R-TR 02 - Cada R$ 3,99 ( )
Cód: R-TR 03 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód: R-TRE 01 - Cada R$ 3,90 ( )

Mande **CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE**: **Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.** MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 266-3166. **ATENÇÃO**: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição).

AIDYN CHRONICLES: THE FIRST MAGE

THQ / H2O

RPG - N/D

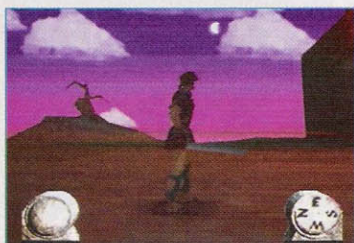
Previsto para setembro de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆

Já se passaram alguns anos desde que Quest 64 predominava, o único RPG para o N64. Desde então tivemos Zelda: Ocarina of Time e alguns outros títulos para manter os fãs satisfeitos. Ocarina of Time tinha uma história muito mais densa do que os dois updates de Quest 64, Quest 2 e Nomenquest. Fique sabendo que agora o Aidyn Chronicles: The First Mage é o novo RPG produzido pela H20 para o N64.

Caracteristicas

10 personagens jogáveis diferentes, habilidade de controlar cerca de 4 personagens de uma vez, uma aventura não linear e variada. Combinação de ação e sistema de combate em tempo real, compatível com o Expansion Pak de 4MB, tendo ainda ambientes enormes em 3D assim como personagens também 3D; NPC's amistosos, neutros e inimigos.

É claro que há uma história por trás do jogo para servir como desculpa para você poder começar a lançar suas magias. Você é o herói Alaron que quer saber quem ele é. O pobre rapaz tem um problema médico e é órfão. Parece que ninguém pode ajudá-lo. Durante a sua aventura de auto-conhecimento, você vai enfrentar, ajudar e matar personagens. E na procura por respostas, parece que apenas mais e mais perguntas aparecem. H20, que fez o New Tetris, está querendo trazer os jogadores de volta às raizes do bom e velho RPG. O típico RPG fantasia, com magos e espadas já é evidente nas primeiras fotos do jogo, assim como a aparência de humano que os produtores querem alcançar com o jogo. Quest 64 parecia tanto com um desenho animado que você não obtinha a "sensação de herói" durante o game.

Há muito RPG aqui: evolução dos personagens, estratégias de batalhas e aventuras em equipe. Você terá que saber como recrutar o personagem certo para tornar sua equipe imbatível. Do mesmo modo, um ladrão bem desenvolvido é muito mais poderoso do que um guerreiro sem experiência e você vai ter que encontrar a balança de seus personagens e equipes. Aqui vai uma lista dos personagens principais que você vai estar trabalhando:

ALARON: Um aprendiz de cabeça forte que ficou órfão quando era bem jovem. Pego pelo rei, ele está sendo treinado para ser um cavaleiro, se ele ficar longe de problemas. Mas logo eventos o levarão a uma grande aventura que ele nunca imaginaria.

BRENNA: Também se tornou órfã quando era bem jovem e aprendeu a se virar sozinha antes de ser pega pelo rei. Ela é uma ladra muito habilidosa alem de melhor amiga de Alaron, ainda que eles briguem bastante.

ABRECAN: A essência de um cavaleiro. Ele é o capitão da guarda e jurou defender o rei, devotando a sua honra e seu dever com sua vida. As habilidades de Abrecan com armas são inigualáveis.

RHEDA: Uma das magas mais jovens do reino. Ela é obsessiva em curar seu amigo Niesen, o qual foi amaldiçoado por um Necromancer. Ela tem grande conhecimento na magia, algo que ajuda muito quando o grupo está em perigo.

GODRIC: O alquimista do castelo. Ele é muito inteligente e brilhante, mesmo que costuma fazer com que seus inventos explodam em sua cara. No entanto mais ninguém no castelo conhece ervas e poções como ele.

BECAN: Uma vez como cavaleiro, salvou a vida do rei na batalha. Mas agora ele rejeita a sua honra e vive uma vida de paz e solidão. Um homem muito habilidoso com as espadas, Becan quer ajudar Alaron em sua aventura, mas tropeça em seus princípios de não voltar ao campo de batalha.

ARTURO: Esta massa de músculo não é nada brilhante. Mas se há algo que se pode dizer de Arturo é que ele fará de tudo para se tornar cavaleiro. E a sua busca pelo seu ideal o torna a melhor companhia para Alaron, mesmo que suas táticas de batalha deixem a desejar.

DONOVAN: Este homem não conhece a palavra cautela e nem rendição. Ele é muito poderoso e confia muito em si próprio, o que pode ser um perigo de vez em quando.

BAIRD: Parte poeta, parte guerreiro, ele se vê como o personagem principal de uma grande história. Mesmo que fique muito preocupado, de como a história vai agir com suas atitudes (e tem uma mania terrível de recitar poemas nas piores horas), Baird é uma boa pessoa para se ter ao lado.

Enquanto o sistema de batalhas é baseado em turnos, o jogo vai fugir um pouco à regra permitindo que os jogadores se movimentem um pouco quando a batalha começa. Você também poderá mudar o ângulo de câmera para ver melhor a batalha, enquanto move seus personagens. Como um dos poucos RPGs do N64, Aidyn Chronicles já está recebendo muita atenção e a H20 está recebendo muita pressão para fazer algo de qualidade. Este jogo vai competir um pouco com Ogre Battle 64. Afinal, todos nós queremos um bom RPG.

A EA Sports está pronta para trazer novamente para nós a febre de Formula 1 ao PlayStation, chamado de F1 Championship Season 2000. Seguindo o primeiro jogo de Formula 1, o qual foi lançado para o PS como F1 2000, o novo jogo da EA promete trazer tudo o que o primeiro jogo trouxe de bom e ainda mais coisas novas. Como podemos esperar de todos os jogos deste gênero, o jogo permite uma competição com carros, pilotos e pistas reais. É como dizem: se tem no esporte, tem que ter nos jogos da EA.

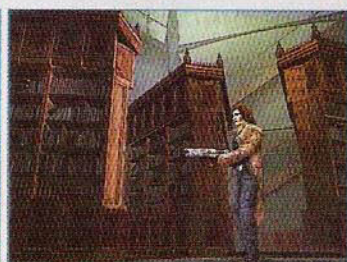
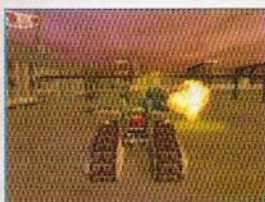
O jogo segue a temporada de 2001 com todas as corridas que estão previstas para 2001. Os produtores estão prometendo uma AI muito melhorada, tanto nos carros como nas personalidade dos pilotos. O que isso significa é que a simulação autêntica ainda é divertida. Mas teremos que esperar um pouco para ver se isso vai acontecer neste jogo. A atenção para os detalhes é a chave para o sucesso. O game vai ter muitos ângulos de câmera e quem designou os ângulos foi Keith McKenzie, vencedora do prêmio 1999 FIA por melhores ângulos de câmera de F1. A visão do cockpit vai ser feita com todos os detalhes, tanto a visão em primeira pessoa quanto a visão apenas do cockpit.

McKenzie não é o único grande nome por trás da produção do jogo. O time de F1 Orange Arrows está oferecendo auxílio técnico. Os comentários estão sendo feitos em 4 línguas por Jim Rosenthal (Inglaterra), Jean-Louis Moncet (França), Kai Ebel (Alemanha) e Ivan Cappeli (Itália). O mais interessante de tudo é que todo o time da Beneton, incluindo seus carros, estão passando pelo processo de motion capture (captura de movimentos) para cenas de pit stop mais realistas. Os jogadores também poderão configurar quase tudo em seus carros, como câmbio, pneus, peso e etc. E adicionalmente o dano do carro vai ter um papel importante para o jogo, pois os danos afetam os carros, como pode ver nas fotos, mas também vão afetar as performances dos carros. Todas as batidas serão mostradas com detalhes. O jogo virá repleto de detalhes, desde as pistas até os modelos dos carros, além de ter a tela dividida ao meio que permitirá aos jogadores e seus amigos competirem (assim como com carros controlados pelo computador). Este é o segundo jogo de F1 da EA, então ele vai ter muitas melhorias sobre o primeiro e veremos tudo isso quando ele ficar disponível no final deste ano.

Alone In The Dark: The New Nightmare da Darkworks, vem percorrendo uma enorme e difícil estrada de produção, mas pelo que vimos nos deu muitas esperanças. Ele segue o mesmo modelo do primeiro jogo Alone In The Dark, com personagens 3D e cenários desenhados, mas permite que você explore locais mais impressionantes. Você não pode esperar efeitos de luz em um jogo desenhado, mas AITD fica à parte. É estranho que um efeito tão impressionante seja centrado em um flash de luz. Cada uma das 1.200 cenas do jogo estava criada em múltiplas versões. Há muita variedade de cenários e a cada vez que você acende uma luz, a superfície fica adequadamente iluminada. Parece insignificante no começo, mas quando você vê fica muito impressionado, ainda mais com os detalhes dos cenários. Os jardins da Shadow Island, de dentro da mansão até as cavernas estão muito bonitas, até mesmo no PlayStation, que tem a resolução mais precária dos três consoles. Enquanto passa por elas, a sua lanterna mostra todos os segredos e cantos escuros do jogo. (ítens importantes brilham de um modo diferente que ajuda muito). Os ítens são bem diversificados que com certeza ajudarão muito Edward Carnby e Aline Cedrac em suas aventuras. A luz novamente torna-se um fator quando está lidando com os inimigos, pois alguns têm medo da luz enquanto outros atacam só de vê-la. Alguns inimigos atacarão em grupo, como os cães, enquanto os outros preferirão ir por trás. Você vai poder contra-atacar com um arsenal de 12 armas muito feitas. Elas também influenciam a luz, enquanto as pistolas de mão causam uma pequena luz, um rifle estranho faz com que uma enorme luz azul se acenda. As armas e outros elementos do jogo também criam um belo efeito de neblina, que combinam muito com as cores do jogo. Você vai precisar de um armamento diferente nas fases futuras para quando entrar em terras mais demoníacas ausentes de armas futurísticas.

Os personagens principais, Edward e Aline, vão vivenciar uma história diferente dependendo do jeito que jogar. A experiência deles varia com suas personalidades. Edward se julga o inimigo do mal, enquanto Aline não acredita muito em monstros e fantasmas. As cenas que aparecem durante o game estão muito bem detalhadas e são mostradas quando você encontrar um inimigo ou personagem importante em pontos cruciais do jogo.

Alone in the Dark originou o gênero de Survival Horror, mas é dificilmente mencionado, a não ser por jogadores que gostam de games mais antigos. O New Nightmare certamente vai mudar isso graficamente e parece ter um gráfico melhor do que a série Resident Evil além de uma história também – uma trama madura, com mais suspense, ao invés do básico desastre com produtos químicos.

Por sorte este jogo vai manter o senso de quebra-cabeça de seu antecessor. Ficamos sabendo que você não vai precisar ficar voltando muito nas fases e com sorte não haverão puzzles envolvendo a busca de cabos, canos e etc. A DarkWorks criou uma obra muito bem feita com muitos detalhes e efeitos.

A 3DO Company está trabalhando duro com World destruction League: Thunder tanks, um jogo de combate de veículos para o PS2, o qual dizem que faz bom uso dos poderes do sistema. Acontecendo em um mundo pós apocaliptico, o jogo permite que você entre em uma batalha de tanques. Escolhendo um entre os 11 tanques de alta técnologia, você vai poder entrar em missões em lugares como Tóquio, Moscow e Atlantis. Há 12 arenas ao todo e cada uma terá elementos interativos, como a "Damage Zone" e vai ter muitos elementos animados. Cada um dos tanques vai ter uma personalidade única, assim como dois ataques especiais únicos. E quando colocamos dois comentaristas (um loiro e um careca com cara de mau) fica claro de que o jogo quer se aproximar de algum modo das lutas livres. E colocando junto máquinas poderosas, arenas bem feitas e mulheres bonitas, parece que a 3DO está no caminho certo. De um ponto de vista técnico, parece que o jogo realmente está no caminho certo. De acordo com a 3DO o jogo está sendo construido em uma engine poderosa com uma capacidade gráfica sem igual, com texturas muito melhores e mais profundidade nas cores e tudo isso ajuda a impressionar ainda mais quando o jogo traz de quebra alguns efeitos visuais.

Os efeitos de clima das arenas também vão afetar a jogabilidade, efeitos como gelo e lama vão fazer com que os veículos deslizem ou atolem. O jogo vai ter 9 modos de jogo, incluindo jogos como Death Match e Capture Flag, sim como modos de dois e quatro personagens. Um número de esquema de controles está disponível, permitindo que qualquer jogador entre na loucura. O jogo está previsto para o final deste ano e junto com o lançamento do PS2. Fique ligado para mais informações deste jogo. Até lá, olhe algumas fotos.

Fique sabendo, Smackdown 2: Know Your Role chegará em novembro. Está pronto para isso? Não importa. Smackdown agradou muitas pessoas no ano passado, cortesia da THQ e Yuke, os originadores da série Toukon Retsuden no Japão. A Yuke pegou a sua brilhante engine 3-D Toukon e colocou no primeiro Smackdown que fez muito sucesso, mas uma vez não era o suficiente. Smackdown 2 permanece com a sua forte influência de arcade do primeiro jogo, não é o típico simulador de luta livre, mas sim um jogo bem rápido que quebrou com sucesso a monotonia dos jogos de luta livre que reinavam. Se está lendo este preview, as chances são boas que você já jogou o original, então sabe o que vai pegar aqui. Vamos falar sobre o que vem de novo nesta nova versão.

Para começar, sabemos que teremos cerca de 50 lutadores da WWF incluindo os comentaristas. Infelizmente não conseguimos encontrar o inimigo de The Rock: o hermafrodita feio Kevin Kelly... mas há muitos outros lutadores neste jogo. Você pode até arremessar o comentarista Michael Cole no ringue para uma lutinha rápida. Cada personagem foi muito bem animado e age de modo igual a sua versão da vida real. Sim, The Rock cospe em suas mãos antes de dar um super soco e você vai ver manobras que são dificilmente usadas com mais freqüência.

Não contentes com os personagens bem animados e seus milhões de golpes, a THQ resolveu implementar mais modos ao jogo. Há muitos torneios especiais incluindo Know Your Role, Ladder Match, Hell in A Cell, Casket Match e muito mais. E o melhor de tudo é que você pode lutar sem perder um dente ou ficar inconsciente. Lutar fora do ringue também acontece com muita freqüência neste jogo, aqui você vai poder enfrentar seus adversários em três vestiários, no corredor principal e até em uma avenida. Muitos jogadores se contentam com 50 lutadores, mas outros jogadores querem se ver representados no jogo e é por isso que existe o modo Create-A-Wrestler. Neste ano, há muitos movimentos, assim como na aparência.

A personalização não para por aqui, neste jogo você poderá construir o seu próprio Pay-per-view com as datas, arenas e lutadores. O jogo mantém a balança perfeita de diversão e simulação. Os produtores manteram quase todos os golpes sem perder a diversão. Parece que Know Your Role vai continuar com os passos do primeiro jogo, mas trazendo mais personagens e melhorias para os fãs de WWF.

LOONEY TUNES SPACE RACE

Infogrames

Corrida - GD

Sem previsão de lançamento

Expectativa: ★★☆☆☆

No mundo dos video games, nunca é "demais". Podem haver muitos jogos de luta, ou de carro, ou aventura... Mas tudo estará bem se eles forem divertidos. Mas é aí que os jogos caem... Com muitos jogos sendo lançados ano apó ano, devemos ficar de olhos abertos e apenas comprar aqueles que valem o dinheiro. Os jogos de kart não são diferentes, enquanto recebemos ótimos jogos como Crash Team Racing, também recebemos obras horrendas como South Park Rally e Bomberman Racing. O poder de venda dos piores está apenas em suas licenças e gêneros, não na diversão. A Infogrames poderia ter feito isso com Looney Tunes Space Race, apenas usar o Pernalonga e CIA para vender o jogo, mas o que recebemos foi um belo jogo com uma jogabilidade muito divertida.

A primeira coisa que notamos neste jogo foram seus belos visuais. A Cell Shading, para quem não sabe é uma técnica que foi usada no jogo Jet Set Radio: faz com que estes personagens do jogo pareçam desenho animado. E com todo o brilho do jogo ficamos espantados de como os personagens pareciam vivos e eram bem animados. Há um pouco de slowdown, especialmente quando há muitos pilotos na tela, mas nada que acabe com a diversão. As pistas do jogo são maravilhosas, com muitos disco voadores e todo o resto que você poderia esperar de um desenho animado da Looney Tunes. Jogar este game é quase tão divertido quanto olhar. Escolha entre 8 personagens dos desenhos (e mais alguns secretos que deve habilitar) e se aventure em corridas emocionantes no espaço. É claro que não seria um jogo de kart sem seus power-ups e este jogo está abençoado com muitas armas que apenas a ACME poderia oferecer. Pianos, elefantes cor de rosa, buracos portáteis e é claro, as mortais bigornas. Há até power-up para o combustível, se pegar 5 deles poderá usar um super turbo. O único problema que vimos até agora é que as corridas são tão rápidas, que estes power-ups para o combustível são tão pequenos que não dá para pegá-los. Claro que ainda há alguns erros da AI e de colisão, mas temos certeza de que a Infogrames vai arrumar tudo isso antes que este jogo chegue nas lojas. Nós realmente estamos muito ansiosos para ver a versão final. Com pistas malucas, visuais belos, quatro modos de jogo e muito humor da Looney Tunes, Space Race já é um jogo necessário para todos os usuários de DC.

RAPIDINHAS

Nestas duas páginas, você confere coisas básicas como a versão Color do WonderSwan e uma pesquisa de opinião... Prosseguindo, você vai conferir a 1ª parte da nossa cobertura completa sobre o Gamecube, o 128-bit da Big N!

Mais Capcom VS SNK

Pouco antes do lançamento do Crossover mais esperado de todos os tempos, a Capcom revelou ainda mais novidades deste sucesso antecipado. Na edição passada, você conferiu a confirmação dos primeiros personagens secretos de Capcom VS SNK: Millennium Fight 2000 para Dreamcast – Evil Ryu, Morrigan, Gouki, Riot of Blood Iori e Nakoruru. Para adquirir estes personagens extras, você deverá obter pontos de uma maneira semelhante a Marvel VS Capcom 2. Lutando em qualquer modo de jogo, você ganha uma certa quantidade de pontos, que posteriormente podem ser usados para "comprar" coisas extras. Porém, os personagens secretos poderão ser muito caros: Evil Ryu, por exemplo, pode chegar a custar 7000 pontos, sendo que você adquire cerca de 300 a 500 pontos ao terminar o modo Arcade. Uma maneira bem mais fácil de ganhar pontos é transferindo os dados da versão Neo Geo Pocket de SNK VS Capcom: The Match of the Millennium. Linkando as duas versões, você pode passar os pontos adquiridos em um game para o outro. Como é fácil acumular muitos pontos no modo Olympics da versão portátil, esta é a maneira mais indicada para habilitar não só os personagens secretos, como também todos os extras.

O que são estes extras? Bem, esta foi outra novidade revelada pela Capcom. Quase todos os personagens terão uma versão alternativa com diferentes ataques, comandos e movimentos (apenas Ryu, E.Honda, Iori e os cinco personagens secretos não possuem versão alternativa). Os lutadores alternativos funcionam de maneira semelhante a KOF'98, já que as versões alternativas de personagens como Kyo e Yuri poderão ter magias que percorrem a tela. Estas novas versões de cada personagem não estarão inicialmente disponíveis. Para habilitá-las, também será necessário gastar os pontos adquiridos.

Mais alguns pequenos detalhes foram revelados sobre o Sistema de Proporção (Ratio System). A tela de seleção de personagens revelada na edição passada é a versão utilizada para o Training Mode. A tela de seleção do modo Arcade é dividida em três fileiras, referentes aos diferentes poderes dos lutadores. Na parte inferior da tela, você tem o seu campo de seleção que é dividido em 4 quadrados, os quais devem ser preenchidos com os lutadores que integrarão o seu time. Cada proporção é representada por uma cor: Proporção 1 ocupa um quadrado verde, Proporção 2 ocupa dois quadrados azuis, Proporção 3 ocupa três quadrados amarelos e Proporção 4 (isso mesmo) ocupa quatro quadrados vermelhos. Como você pode ver, nossos palpites da edição passada estavam certos. Surgiu uma quarta Proporção, que abrange os personagens mais poderosos como Evil Ryu, Gouki e Riot of Blood Iori.

No total, temos 28 personagens base, 5 secretos e mais 25 versões alternativas. É personagem que não acaba mais! Para fechar, foi revelado um modo exclusivo da versão Dreamcast: o Game Replay Mode. Jogando normalmente, você pode salvar os dados de um Round inteiro no VMS para posteriormente assistir a um Replay neste exclusivo modo de jogo ■

Concorrência no Pedaço

Nos últimos anos, algumas empresas lançaram os seus próprios consoles portáteis para competir com o onipotente Game Boy da Nintendo: SNK e Bandai. O Neo Geo Pocket (e sua versão Color) da primeira empresa não conseguiu cativar o grande público. Já o WonderSwan da Bandai, um portátil de 16-bit (assim como o NGP) lançado em 1997, apesar de não ser nenhum estrondo, tem um mercado considerável no Japão (aliás, o portátil só foi lançado por lá) e, de tempos em tempos, alguns de seus títulos aparecem entre os mais vendidos. Para se ter uma idéia, até a Square está oferecendo suporte para este portátil (o primeiro título é Working Chocobo, o RPG de fazenda programado para 21 de setembro).

O motivo desta ascensão vem de alguns títulos-chave. O principal deles é Digimon, que pegou carona na febre Pokémon e, desde o seu lançamento, somando-se todas as versões, já ultrapassou 9 milhões de unidades vendidas para WonderSwan. Outros games de peso são os da série Gundam da própria Bandai e da série Super Robot Wars da Banpresto, que são sucesso absoluto no Japão. Além disso, a Bandai ainda aproveita a febre gerada por alguns animes e lança games baseados neles para o seu portátil, conseguindo bons resultados. Por semana, o WonderSwan vende uma média de 3 mil unidades, equiparando-se às vendas do Nintendo 64; mas este número, não poucas vezes, atinge picos de 5 a 6 mil unidades, ultrapassando as vendas do Dreamcast, por exemplo.

Com a decadência do Neo Geo Pocket e o recente anúncio do Game Boy Advance, a Bandai resolveu dar a resposta, confirmando boatos que já rolavam há algum tempo. Numa conferência especial aberta à imprensa, a empresa revelou tudo sobre o upgrade do seu portátil: o WonderSwan Color.

O visual não mudou muito em relação ao original, pois ele ainda possui o mesmo número de botões, dois direcionais e pode ser jogado tanto na horizontal quanto na vertical (rotacionando-o para a esquerda e utilizando o direcional inferior como botões comuns). Seu peso é de apenas 98g e sua tela de cristal líquido é levemente maior que a do antecessor: 2,8" (0,75cm mais larga que a tela anterior de 2,5 polegadas). A maior diferença é que, ao invés dos games monocromáticos na tela esverdeada, os novos jogos do WonderSwan Color irão se beneficiar da tela de cristal líquido anti-reflexo capaz de exibir 241 cores simultâneas de uma paleta de 4096, tudo isso numa resolução de 224X114 pixels.

Quando a Nintendo atualizou o Game Boy com a versão Color, as cores não foram a única novidade – com o WonderSwan Color a Bandai fez o mesmo. Assim como no upgrade do portátil da Big N, a capacidade de armazenamento dos cartuchos do novo aparelho da Bandai também será maior – só que bem maior. Os games do WSC poderão ocupar até o absurdo de 512Mbit, a mesma memória utilizada pelos maiores jogos de Nintendo 64: Resident Evil 2, Turok 3 e Dinosaur Planet (ou simplesmente o dobro de Ocarina of Time). Muito provavelmente, o novo portátil da Bandai também poderá rodar curtas cenas em CG. Além disso, a empresa optou por utilizar a tecnologia Flash ROM para os seus games, ou seja, cartuchos re-graváveis. Com isso, a Bandai poderá recolher games que não foram vendidos e reaproveitar os cartuchos, gravando novos games e colocando-os à venda sem o custo de manufatura de novos carts.

O WSC será compatível com todos os acessórios já existentes para a sua versão monocromática: Link Cable (para se linkar com outro usuário de WS em jogos multiplayer), WonderWave (cabo que permite conexão com o PlayStation, já utilizado em games como SD Gundam G Generation e Digimon Adventure 02), WonderBorg (um robô programável ligado ao portátil), WonderGate (cabo para conexão com telefone celular para conectar-se à Internet, proporcionando batalhas em rede ou envio e recepção de dados) e WonderWitch (kit de desenvolvimento para PC que permite ao usuário criar seus próprios games de WS com a linguagem C). Além dos periféricos já existentes, a Bandai ainda vai lançar um Conector USB, que permitirá linkar o WSC ao PlayStation2, PC ou telefone celular para troca de dados ou jogos entre plataformas diferentes (WSC e telefone celular, por exemplo). Os futuros cartuchos, já com a tecnologia Smart Media de Flash ROM implantada, virão com um Conector USB embutido.

Se você é mais chegado em números, confira então as especificações técnicas do novo portátil:

NOME: WonderSwan Color
DATA DE LANÇAMENTO: Dezembro de 2000
PREÇO SUGERIDO: 6800 ienes (63 dólares)
CPU: 16-bit à 3,072 Mhz, 512K de RAM interna, envio DMA
SOM: 4 canais de som digital
ROM: Tipo Flash ROM de no máximo 512Mbit, EEPROM (memória para save) máxima de 31Kbit
TELA: Cristal líquido padrão FSTN de 2,8", resolução de 224x114 pixels, 241 cores simultâneas de um total de 4096
DIMENSÕES: 128x74,3x17,5mm (largura, altura, profundidade)
PESO: 95 gramas
ALIMENTAÇÃO: Uma pilha tamanho AAA (palito) que fornece 20 horas de jogo contínuo
MÍDIA: Cartucho, máximo de 512Mbit
CARACTERÍSTICAS: Pode ser jogado na posição horizontal ou vertical; Desliga automaticamente quando fica inativo por algum tempo
CORES DISPONÍVEIS: Laranja Cristal, Azul Cristal, Preto Cristal, Azul Pérola, Rosa Pérola (todos em tom transparente)
MERCADO ALVO: 16 a 19 anos de idade
NOVOS PERIFÉRICOS: Cartuchos do tipo Smart Media (Flash ROM), Conector USB
PERIFÉRICOS JÁ EXISTENTES: Link Cable, WonderWave, WonderBorg, WonderGate, WonderWitch

Como você pôde conferir nas especificações, a Bandai pretende lançar a versão Color de seu portátil no início de dezembro deste ano no Japão, a um preço de 6800 ienes (cerca de 63 dólares) com cinco modelos diferentes (todos em cores transparentes). A empresa pretende vender um total de 1,2 milhão de unidades do WSC até março de 2001. Parece que a Bandai quer mesmo oferecer alguma dor de cabeça para a Nintendo, já que o WonderSwan Color está com o lançamento programado três meses antes do rival Game Boy Advance e ainda é mais barato que este.

Cerca de 3 a 5 jogos estarão prontos até o lançamento do WSC no início de dezembro, mas a Bandai promete expandir este número para 10 títulos disponíveis até o final do ano e 32 games até março de 2001 (confira no quadro abaixo a lista parcial de lançamentos para WSC). Esta tarefa não é das mais difíceis, já que mais de 20 empresas já assinaram contrato com a Bandai para desenvolver games para o novo portátil, incluindo entre estas a gigante Square, Sega Toys, Namco, Hal Laboratories (criadora de Kirby), Atlus, Bandai Visual, Banpresto e Masaya.

Surpreendentemente, entre os títulos disponíveis no lançamento está o remake do primeiro Final Fantasy da Square (o game originalmente foi lançado para o Famicom/NES 8-bit em 1987 no Japão). Isso prova a veracidade dos rumores levantados há algumas edições (Rapidinhas da edição 73) de que a Square estaria dando suporte para a versão colorida do WonderSwan. Ao contrário dos remakes de FFIV, V e VI para PlayStation, a versão WSC do primeiro Final Fantasy terá uma história mais completa, novos eventos, sistema de batalha revisado, gráficos e sons melhorados (aparentemente, a qualidade gráfica equipara-se a FFIV para Super Famicom). Além disso, o presidente da Bandai mencionou que toda a série Final Fantasy será convertida para o WonderSwan Color no futuro (provavelmente do FFI ao VI). Mas não é só com Final Fantasy que a Square está beneficiando o novo portátil; como indicavam os rumores, a empresa ainda planeja fazer remakes do primeiro Seiken Densetsu e da série SaGa (todos originalmente lançados para Game Boy) ■

Títulos de WonderSwan Color

Título	Produtora	Gênero	Lançamento	Preço
Gunpey EX	Bandai	Puzzle	Início de dezembro	2980 ienes (27,50 dólares)
Lime Rider Kerorikan	Bandai	Ação Musical	Início de dezembro	3980 ienes (37,00 dólares)
Final Fantasy	Square	RPG	Início de dezembro	4800 ienes (44,50 dólares)
Final Fantasy c/ WonderSwan Color	Square	RPG	Início de dezembro	9999 ienes (92,50 dólares)
Hamster Anywhere 3	Beck	Criação	Início de dezembro	3800 ienes (32,00 dólares)
Digimon Adventure 02 Diwanteimah	Bandai	RPG	Metade de dezembro	3980 ienes (37,00 dólares)
Abacus	Kage Tech	Puzzle	Dezembro de 2000	3980 ienes (37,00 dólares)
Anazahebun ~ Memory on those days	Omega	Adventure	Dezembro de 2000	4200 ienes (39,00 dólares)
Princess Maker: Dream of Fairy	Bandai Visual	Simulador de Criação	Dezembro de 2000	4500 ienes (41,50 dólares)
From TV Animation ~ Seikaiden	Bandai	RPG	Dezembro de 2000	4500 ienes (41,50 dólares)
Terrors 2	Bandai	Romance	Dezembro de 2000	4500 ienes (41,50 dólares)
Mobile Suit Gundam Adventure	Bandai	Estratégia	Janeiro de 2001	4500 ienes (41,50 dólares)
Namco Wonder Classic	Namco	Esporte	Janeiro de 2001	4500 ienes (41,50 dólares)
I want to be with you	Sharurak	Romance Digital	Janeiro de 2001	4800 ienes (44,50 dólares)
Guilty Gear	Sammy	Luta	Janeiro de 2001	N/D
King Breeder	Sammy	RPG	Janeiro de 2001	N/D
Flash Lover Kun	N/D	Puzzle/Ação	Janeiro de 2001	3800 ienes (32,00 dólares)
Dark Ides	Bandai	Simulador	Fevereiro de 2001	4500 ienes (41,50 dólares)
Space Battleship Yamato	Bandai	Simulador	Fevereiro de 2001	4500 ienes (41,50 dólares)
SD Gundam Hero: Chapter of Warrior	Bandai	RPG/Ação	Fevereiro de 2001	3980 ienes (37,00 dólares)
SD Gundam Hero: Chapter of Night	Bandai	RPG/Ação	Fevereiro de 2001	3980 ienes (37,00 dólares)
Wizardry Scenario 1	Bandai	RPG	Março de 2001	4500 ienes (41,50 dólares)
Doraemon In Pocket	Bandai	Comunicação	Março de 2001	4500 ienes (41,50 dólares)
Final Fantasy II	Square	RPG	N/D	N/D
Final Fantasy III	Square	RPG	N/D	N/D
SaGa	Square	RPG	N/D	N/D
Seiken Densetsu	Square	RPG/Ação	N/D	N/D

Preferência do Público

Qual console você acha que vai dominar nesta nova geração? Visando obter a resposta para esta pergunta, foi conduzida uma pesquisa com o público japonês, perguntando qual console se pretendia comprar no ano 2001.

Apesar do PlayStation2 dominar a preferência do público (obviamente, por carregar o legado de seu predecessor e ter games como Onimusha, Metal Gear Solid 2, Final Fantasy X e XI previstos), vale lembrar que o Gamecube acaba de ser revelado e ainda não se pode ter uma idéia concreta de seu futuro (a tendência é de que a fatia do Gamecube aumente conforme novos game forem anunciados). Mesmo assim, o novíssimo console da Nintendo vem em (um distante) segundo lugar na intenção de compra. Não se pode dizer o mesmo do Dreamcast, que já está com sua base bem firmada no mercado. O console da Sega vem em terceiro lugar na pesquisa, mas isso pode-se dever exatamente ao fato de que o Dreamcast já foi lançado há mais tempo (se a pesquisa tivesse sido realizada em seu lançamento, os números iriam favorecê-lo, já que muitos iriam querer adquirir o console da Sega – agora, porém, este público ou já comprou o Dreamcast, ou desistiu de comprá-lo em troca de outro mais novo; por isso o terceiro lugar). O X-Box... Bem, este vem em quarto lugar, pois ainda nem foi exibido em seu design e também não possui renomados games anunciados ■

Mais um Emulador para DC

O Dreamcast parece estar virando o console dos emuladores. Primeiro foi a própria Sega of Japan que lançou o serviço DreamLibrary para o Dreamcast japonês (neste serviço, o usuário paga uma taxa para carregar games de Mega Drive ou PC-Engine para a memória interna do DC, através do web browser DreamPassport 3), depois a companhia bleem! anunciou o seu emulador de PlayStation; mais recentemente, a Boob!Play revelou estar produzindo um emulador de Nintendinho 8-bit (confira na edição passada).

Desta vez, a novidade veio da ASCII do Japão, que anunciou estar desenvolvendo um emulador autorizado para rodar games e softwares de MSX no Dreamcast. O MSX é um tipo de computador que também serve como um console; lançado apenas no Japão, seu auge foi na segunda metade dos anos 80. Se você não manja muita coisa sobre este sistema, fique sabendo que a Konami era uma das principais empresas a dar suporte para o MSX, com games como Vampire Killer (o primeiro Castlevania), Metal Gear, Snatcher e muitos outros de grande sucesso. Os saudosistas também têm motivos para comemorar, relembrando o passado do MSX no Dreamcast ■

ESPECIAL

A revelação do Gamecube, o novíssimo console de 128-bit da Nintendo

Parte 1 de 2

A Necessidade do Novo

Depois do lançamento do Sega Saturn e Sony PlayStation, a Nintendo deu um passo à frente de seus concorrentes de 32-bit, lançando seu Nintendo 64.

Anos depois, na época atual, a cena se repete: Sega e Sony já possuem seus sistemas de 128-bit – Dreamcast e PlayStation2 – enquanto a Nintendo permanece com o seu console de 64-bit. E é neste cenário que nasce a nova máquina da Big N, que promete superar seus adversários e revolucionar o mundo dos games.

Tudo começou no dia 3 de março de 99, um dia após a Sony ter anunciado a produção de um novo aparelho (de nome ainda indefinido na época). Neste dia, a Nintendo afirmou estar produzindo seu próximo console, porém, nada mais foi dito sobre o sucessor do Nintendo 64.

Posteriormente, no dia 12 de maio de 99, um dia antes da E^3, a Big N realizou o primeiro pronunciamento oficial sobre seu novo console. Adotou-se o codinome Projeto Dolphin e algumas das parcerias, assim como especificações vagas, foram reveladas.

Somente agora, após mais de um ano sem novidades concretas, a Nintendo realizou uma conferência para a revelação de seu trunfo na competição da próxima geração. O evento realizou-se um dia antes do início oficial da Space World 2000, no dia 24 de agosto, no Makuhari Messe em Tóquio, onde a empresa finalmente exibiu sua máquina ao mundo, revelando o nome verdadeiro, especificações técnicas, design, controle, periféricos, planos futuros e também, como não poderia faltar, alguns demos técnicos (nada de jogos).

Nome, Por Favor?

A Sega enfrentou alguma resistência com o nome Dreamcast. A Sony recebeu aceitação imediata com o nome PlayStation2. E a Nintendo? Que nome adotaria para seu novo console e qual seria a sua aceitação?

Até agora, o codinome Projeto Dolphin vem sendo utilizado sem grandes problemas; pelo contrário, já ganhou até alguma simpatia do público. Recentemente, porém, rumores indicavam que a Nintendo adotaria o nome Starcube, pois havia registrado este nome como sua propriedade. Esta possibilidade deixou de existir quando subsidiárias norte-americanas discordaram do nome Starcube. Um acordo então foi travado e chegou-se a um consenso geral: o nome oficial para o console da próxima geração da Nintendo é Gamecube.

Sim, é um nome parecido com o anterior, indicado pelos rumores, mas ainda assim é um nome diferente (bem, um console tão diferente merece um nome diferente). Se por um lado ele se encaixa perfeitamente com o design do console, por outro sua pronúncia é algo desconfortável – Gamecube lê-se "geim-kyub" (e não gueimecube). Seguindo a tradição, a Nintendo ainda escolheu o nome tendo em mente que ele deveria ser facilmente abreviado, gerando uma sigla a ser usada por todos. Da mesma forma que estamos acostumados a chamar Game Boy de GB, Neo Geo Pocket de NGP, Nintendo 64 de N64, Dreamcast de DC, PlayStation2 de PS2 e assim por diante, agora também chamaremos o Gamecube simplesmente pela sigla GC.

Uma "Caixinha de Surpresas"

Nenhuma revelação de console seria completa sem a exibição de seu design. Ao revelar o seu console ao mundo, a Sega adotou algo mais tradicional para o seu Dreamcast – a opinião do público foi neutra. A Sony, por sua vez, preferiu inovar com o seu PlayStation2 – no que uma parte do público torceu o nariz. Já a Nintendo e o seu Gamecube, bem, vejamos...

Como o próprio nome indica, o console é um cubo. Certamente é um design totalmente inovador para um videogame, porém, ainda controverso. Ao invés de seguir linhas padronizadas e formas já consagradas, a Nintendo decidiu mudar – afinal: nova geração, novos conceitos. Foi então que surgiu esta "caixinha de surpresas". O console ainda adotou as aclamadas variações de cores (já bastante elogiadas no Game Boy Color e no iMac da Apple); o Gamecube estará disponível nas versões azul marinho, vermelho, preto, ouro e prata.

Antes de prosseguirmos, cabe aqui acrescentar um parágrafo. Lembra-se, nas Rapidinhas da edição 74, que a Sony lançou uma workstation composta de 16 placas de PS2 chamada GScube? Seu design era exatamente um cubo! Mas não pense que a Nintendo

roubou esta idéia da Sony, pois mesmo antes da exibição do GScube, a Big N já havia registrado o nome Starcube – ou seja, a Nintendo já estava bem certa de que o seu console seria um cubo.

Olhando pelas imagens, o Gamecube parece ser um console bem grande. Mas não se deixe levar pelas aparências, na realidade, ele cabe na palma da mão. Este cubo tem 15cm de largura, 11cm de altura e 16,1cm de profundidade.

Vamos comparar? O PS2 possui 30,1cm(L) X 7,8cm(A) X 17,8cm(P) enquanto o DC tem 19,0cm(L) X 7,8cm(A) X 19,5(P). Observando estes número, vemos que o GC tem a metade da largura (frente) do PS2, sendo até mesmo menor que o DC nesta medida. De altura, o console da Nintendo obviamente é maior (mas não tanto), já que ele é um cubo. Sua profundidade também é a menor em comparação aos concorrentes da Sony e Sega. Vemos, portanto, que o Gamecube é um pequeno notável que cabe na palma da mão.

Na parte superior do console, encontramos o drive de disco. Como um disco normal pode caber num console tão pequeno? Resposta: o disco também não é normal! Ao contrários dos discos convencionais de 12cm de diâmetro, a Nintendo optou por desenvolver um disco exclusivo de 8cm (assim como os já conhecidos MDs, ou Mini-Discs). O drive de disco adota o padrão "tampa", ao invés do estilo gaveta utilizado no PlayStation2, e também possui o logo do aparelho no centro e um visor que possibilita ver o disco girando no drive. Três botões ficam na parte superior do console: Power para ligar/desligar, Eject para abrir a tampa do drive e, ao contrário de seus concorrentes (PS2 e DC), o GC ainda tem um botão Reset.

Nas laterais, o console tem aberturas, provavelmente para ventilação (afinal, esfriar um processador de mais de 400MHz não é brincadeira!). A parte traseira do GC é que traz alguns detalhes incomuns. Além da entrada para alimentação (energia elétrica, não comida!), uma fonte de 12 volts, e da saída A/V convencional (analógica), o novo console da Nintendo também trará uma exclusiva saída A/V digital. Com um cabo especial, você poderá ligar o aparelho em uma televisão de alta definição (HDTV) ou monitor de PC, melhorando sensivelmente a qualidade de imagem. O Dreamcast também pode fazer isso, mas através de um acessório vendido separadamente: o VGA Box. Mas a verdadeira extravagância na parte traseira do GC é uma alça de forma circular. Sua utilidade óbvia é a de carregar o console, mas era mesmo necessária esta alça? Ela oferece um visual curioso ao aparelho que, juntamente ao formado de cubo, proporciona um design jamais utilizado em nenhum console. Além disso, Shigeru Miyamoto, o mago da Big N, descreveu outro significado para esta alça: é uma maneira sutil da Nintendo mostrar que o Gamecube é um console para todos! Não entendeu? Não tem problema. Revelações de consoles sempre trazem algumas afirmações um tanto "insanas" (lembra-se de Tadahiro Gotoh e seus comentários sobre o design do PS2?).

De qualquer forma, passemos para a parte inferior do console. Aqui encontramos três portas de expansão: Serial Port 1, Serial Port 2 e Hi Speed Port. As duas primeiras são portas seriais comuns, utilizadas para vários tipos de periféricos (como o Modem); já a porta Hi Speed, é uma porta paralela de conexão acelerada cujo uso ainda é um mistério. Esta última porta pode ser futuramente utilizada para transferir dados de câmeras de vídeo ou câmeras fotográficas digitais. Ou talvez a Nintendo esteja reservando esta porta apenas como medida de precaução, já que a empresa gosta de deixar opções abertas (lembra-se da porta Exit no Super NES? Ou que tal a porta de expansão de RAM do N64, que permaneceu sem utilidade por anos?). O console ainda possui "pés" de borracha anti-derrapante para fixar o aparelho em qualquer base.

Na parte frontal do Gamecube encontramos a primeira e única similaridade com o Nintendo 64: quatro entradas para controles, enumeradas pelas indicações •, ••, ••• e ••••. Como o console utiliza discos (impossível para salvar dados), assim como seus concorrentes da Sega e Sony, o GC utiliza sua própria versão dos famosos dispositivos para gravação de dados. No PS e PS2, a Sony introduziu o conceito na forma de Memory Cards; no DC, a Sega emprestou a idéia e inovou com a adição de funções de console portátil, criando o VMS/VMU; a Nintendo adotou uma idéia parecida com a da Sony, criando o Digicard. Porém, ao invés de acrescentar uma entrada de Digicard para cada jogador (como nos consoles da Sony), ou até mesmo duas para cada (como no DC, que possibilita o exagero de até 8 VMS/VMUs conectados), a Nintendo decidiu incluir apenas duas entradas independentes (não atribuídas a nenhum jogador em especial) para estes cartões em seu 128-bit. Levando-se em consideração a capacidade de armazenamento de cada Digicard (4MBytes, expansíveis até 64MBytes), duas entradas já são mais do que suficientes.

Outra grande inovação do Gamecube é o seu controle, desenvolvido por ninguém menos que Shigeru Miyamoto. O criador de Mario e Zelda também havia desenvolvido os controles do Super NES e Nintendo 64, introduzindo conceitos inovadores, que desagradava os mais conservadores e atraía jogadores liberais (no bom sentido). Com o 16-bit, por

exemplo, Miyamoto criou um dos controles mais adorados de todos os tempos, introduzindo o conceito de botões na parte traseira do controle, os hoje aclamados botões L e R. O Nintendo 64 trouxe um controle com novas idéias exclusivas da cabeça de Shigeru, como o direcional analógico, possibilidade de encaixe do Memory Pak, os botões do complexo C para controle de câmera em muitos games e o botão Z na parte de baixo do controle. Agora, com o Gamecube, Miyamoto conseguiu novamente quebrar as barreiras da imaginação e trouxe um design de controle ao mesmo tempo original e ousado.

Em primeiro lugar, o controle não tem mais três pontos para pegar como no N64; ele foi habilmente dividido em dois "blocos", ou "sistemas", como são chamados pela Nintendo. No bloco esquerdo, encontramos os dois direcionais (sistema de controle): analógico (tipo alavanca) na parte superior e digital (estilo cruz) na parte inferior. O direcional analógico ainda conta com o apoio dos 8 cantos de auxílio encontrados no N64 (ao contrário do eixo completamente circular dos analógicos da Sony). No centro do controle está um botão Start vermelho e redondo (novamente, o Select não teve vez em mais um console Nintendo). O bloco direito (sistema de botões) é o que traz as maiores inovações; em primeiro lugar, na parte inferior, temos um novo direcional analógico que incorpora as funções dos botões do complexo C no N64, ou seja, controle de câmera. Este é chamado de direcional C, de cor amarela (como os quatro botões C do 64-bit) e totalmente analógico (também com os 8 cantos de auxílio).

Isso significa que você poderá ter um controle muito maior sobre a visão de jogo em uma porção de games, já que, além de movê-la na direção desejada, você ainda pode escolher a posição da câmera de acordo com a pressão graças à função analógica; antigamente você tinha que se virar com apenas quatro botões digitais. Na parte superior do bloco direito encontra-se o arranjo principal de botões, uma das maiores ousadias de Miyamoto. São quatro botões dispostos da seguinte forma: um enorme botão A redondo e de cor azul no centro e mais três botões menores, (B, Y e X) em forma de "feijão" em volta do botão central (B de cor verde à esquerda, Y de cor cinza acima e X também cinza à direita). Este layout de botões pode causar muita polêmica, pois ele dificulta a produção de games tradicionais como os de luta. Por outro lado, Miyamoto tem as suas razões, mostrando as vantagens deste arranjo de botões; o mago explica que desta forma os games terão uma jogabilidade muito mais intuitiva, já que você facilmente pode localizar a posição do botão central (A) pelo tato, sem ter que ficar olhando para o controle toda hora, podendo facilmente memorizar a posição relativa dos demais botões. Em termos de jogabilidade, o botão A pode ser considerado o botão de "ação", enquanto os demais podem ser denominados como "complementares". Isso pode parecer legal para games de aventura, ação, RPG e até mesmo corrida, mas games de luta não possuem "um botão principal"... Além disso, os quatro botões deste arranjo parecem bem saliente, o que pode indicar função analógica para cada um deles (coisa que não foi confirmada pela Nintendo). Na parte traseira do controle, temos os tradicionais L e R, só que agora com função analógica (sensíveis à pressão, assim como no Dreamcast e, esperamos, não tão frágeis quanto no console da Sega). Como o controle não possui um botão inferior, Miyamoto resolveu adicionar o botão Z (digital) também na parte traseira, acima do botão R. Isso pode proporcionar a aclamada função de "travar a câmera" (introduzida em The Legend of Zelda: Ocarina of Time) ao mesmo tempo que mantém os botões L e R, que podem ser utilizados para outras funções.

Para explicar o funcionamento de sua obra, o próprio Miyamoto subiu ao palco e demonstrou as funções do revolucionário controle do Gamecube. O gênio dos games apertava um botão e ele imediatamente aparecia na tela gigante em tempo real num modelo 3D do controle. Através desta demonstração, Shigeru explicou tudo desde a anatomia do modelo de plástico até a importância de um layout de botões simples e efetivo nos games do novo console.

O controle em si pode não parecer a oitava maravilha do mundo, mas ele não foi criado para parecer bonito e sim para fazer bonito. E isso ele faz com eficiência. Miyamoto explica que o controle do Gamecube foi criado para se adaptar confortavelmente à qualquer jogador, sendo anatômico tanto para quem tem mãos grandes quanto para os menores. Ao pegar no controle (sem levar por traz, hein?),

você tem a sensação de que ele foi feito para se encaixar em suas mãos; a disposição dos botões e direcionais é perfeita, já que tudo está imediatamente ao seu alcance e identificável pelo tato. O aperto dos botões é bem suave, não parece que você está apertando um pedaço de plástico duro. Quando você começar a apertar o grande botão A, você vai sentir uma sensação tão agradável que não vai querer parar de apertá-lo como bobo. O próprio Shigeru afirmou que planeja criar um game que utilize apenas um botão.

Para acabar com os problemas gerados pelo Rumble/Puru-Puru Pak, a Nintendo resolveu adicionar a função de vibração embutida no controle, assim como o DualShock da Sony. Isso elimina a necessidade de trocar pilhas constantemente e inserir/retirar o acessório do controle para jogar.

O fio do controle é especialmente inovador, já que ele utiliza uma bela proteção metálica envolvida por um plástico transparente. O encaixe é bem parecido com o do N64, apenas um pouco mais longo, aparentemente. O controle do GC estará disponível em cinco diferentes cores, exatamente como as cores do próprio console: azul marinho, vermelho, preto, ouro e prata.

Não vamos julgar o controle pelas aparências. É melhor esperar até que se possa experimentá-lo para ter uma opinião baseada em testes reais de jogo. Um fato é que ele pode inovar a jogabilidade assim como o N64 fez, mas também pode afastar jogadores conservadores, exatamente como o controle do 64-bit também fez. Aí, a solução é esperar que outras empresas lancem novos controles mais "amigáveis" (leia: seis botões na frente, distribuídos três em cima e três embaixo; por que não fazem mais controles como o do Sega Saturn?).

Por falar em outros controles, a Nintendo já anunciou mais um para o seu Gamecube: o Wavebird. Na realidade, ele não é muito diferente do controle original; além da cor (branca), a única diferença é que ele funciona sem fio. O Wavebird utiliza um sistema de RF (Radio Freqüência) e pode transmitir os comandos a uma distância de até 10 metros (mais do que você pode precisar). Para isso, um receptor de

ondas RF o acompanhará e será conectado na entrada de controle do console. Porém, Shigeru Miyamoto afirmou que o receptor exibido era apenas um protótipo, que será esteticamente mais bonito até o lançamento no próximo ano.

Potência de Sobra

Um dos aspectos mais importantes, talvez o mais importante, em um novo console, é o seu poder. E a respeito disso podemos dizer com certeza que o Gamecube tem recursos de sobra para competir com Dreamcast, PlayStation2 e X-Box na próxima geração. Vamos conferir os números que o console da Nintendo tem para apresentar? Confira no quadro logo abaixo.

Impressionado com todos estes números e termos técnicos? Vamos então conferir tal poder em palavras e também compreender o significado de alguns dos termos mais complicados.

Para começar, cada empresa divulga as especificações técnicas de seus consoles de uma maneira diferentes, exibindo outras características e utilizando variados sistemas para medir os recursos dos aparelhos, o que pode dificultar as comparações. A Nintendo, neste caso, afirmou que o seu Gamecube é capaz de gerar de 6 a 12 milhões de polígonos por segundo. Este é um número relativamente baixo se formos levar em consideração os dados da Sony e Microsoft: PlayStation2 gera 75 milhões de polígonos por segundo e X-Box 150 milhões. Porém, os números destes dois consoles são de estimativas fictícias, já que não foram baseadas em situações reais de jogo (onde é necessário processar mais informações como textura, engine física, efeitos especiais, som, inteligência artificial, etc.). Os primeiros games de PS2 rodam cerca de 3 a 5 milhões de polígonos por segundo, enquanto o X-Box ainda não foi possível estimar. A Sega afirmou que o seu Dreamcast gera 3 milhões de polígonos por segundo, o que é uma estimativa correta (porém, seus games até agora rodam aproximadamente a metade disto). Portanto, o número de 6 a 12 milhões de polígonos por segundo do Gamecube da Nintendo é muito mais alto do que parece ser, pois a empresa afirma que este é um número durante situação real de jogo (com todos os efeitos, recursos e funções processadas). Você poderá, portanto, jogar um game que realmente tenha uma taxa tão alta de polígonos.

Mas potência gráfica não se mede apenas pelo número de polígonos gerados por segundo, mas sim pela maneira que o hardware processa estas informações, deixando ou não espaço livre para rodar outros dados, tendo ou não a capacidade de aplicar mais recursos em cima deste número. Falar da capacidade gráfica levando em consideração apenas o número de polígonos processados por segundo seria por demais superficial. Seria o mesmo que falar que um carro atinge 290km/h enquanto outro só chega a 240km/h, sem nem mesmo levar em consideração a aerodinâmica, peso, aceleração e outros dados de ambos, que podem acabar favorecendo aquele que aparentemente é o mais fraco. Isso dito, prossigamos.

O processador do Gamecube, o MPU (Microprocessor Unit) Gekko da IBM, um processador de arquitetura de 128-bit reais, é um dos principais responsáveis pelo poder da máquina. O Gekko roda a uma velocidade de 405 MHz, mais que os 200 MHz do SH4 da Hitachi para o Dreamcast ou os 294,912 MHz do Emotion Engine da Sony para o PlayStation2; só que mais lento do que os 733 MHz do processador da Intel para o X-Box. Outra vantagem do chip Gekko do GC é a sua constituição: fabricado com a tecnologia de 0,18 microns em componentes de cobre, o que oferece uma performance muito mais rápida sem o alto aquecimento que afeta outros tipos de processadores. Apenas os modelos mais novos do PS2 estão sendo manufaturados com esta tecnologia, enquanto o Dreamcast permanece com processos convencionais de manufatura.

Especificações Técnicas

MPU: Processador "Gekko" da IBM (uma extensão da arquitetura do PowerPC da IBM), arquitetura de 128-bit reais
•Processo de Manufatura: Tecnologia de Componentes de Cobre de 0,18 Microns
•Freqüência de Operação: 405 MHz
•Capacidade da CPU: 925 Dmips (Dhrystone 2.1)
•Precisão Interna de Dados: 32-bit para Inteiros e 64-bit para Pontos Flutuantes
•Taxa de Bus Externa: 1,6GBytes/segundo (pico), (endereçamento de 32-bit, dados de 64-bit à 202,5 MHz)
•Cache Interna: Nível 1: 32KBytes de Instrução, 32KBytes de Dados (8 direções), Nível 2: 256KBytes (2 direções)

LSI do Sistema: Processador Gráfico "Flipper" da NEC
•Processo de Manufatura: Processo de 0,18 microns da NEC com DRAM embutida
•Freqüência de Operação: 202,5 MHz
•Buffer para Frames Embutida: Aproximadamente 2MBytes, com Latência Sustentável de 5ns (1T-SRAM)
•Buffer para Textura Embutida: Aproximadamente 1MByte, com Latência Sustentável de 5ns (1T-SRAM)
•Taxa de Leitura de Textura: 12,8GBytes/segundo (pico)
•Taxa de Transferência de Dados da Memória Principal: 3,2GBytes/segundo (pico)
•Cores, Z Buffer: 24-bit, 16 milhões de cores
•Funções de Processamento de Imagem: Neblina, anti-aliasing por subpixel, luz de HW x8, mistura de canal alpha (vários níveis de transparência), design de textura virtual, mapeamento de múltiplas texturas, bump mapping, mapeamento de ambiente, MIPMAP, filtragem bilinear, descompressão de textura em tempo real (tecnologia S3TC),
•Outros: Descompressão em tempo real de lista de exibição, capacidade de compensação de HW em movimento

O MPU Gekko integra a CPU PowerPC em um chip personalizado voltado para games.

(As seguintes funções de som são todas incorporadas no LSI do Sistema)

•Processador de Som: DSP Especial de 16-bit
•Freqüência de Operação: 101,25MHz
•Memória para Instrução: 8KBytes de RAM + 8KBytes de ROM
•Memória para Dados: 8KBytes de RAM + 4KBytes de ROM
•Número Máximo de Sons Produzidos Simultaneamente: 64 canais ADPCM
•Freqüência de Sampleamento: 48KHz
•Capacidade Aritmética do Sistema com Pontos Flutuantes: 13,0GFLOPS (pico) – Total da MPU, Engine Geométrica e Iluminação HW
•Capacidade de Exibição Real: De 6 a 12 milhões de polígonos por segundo (capacidade de exibição em games reais com modelos complexos, texturas, etc.)

•Memória Principal: 24MBytes com Latência Sustentável de 10ns ou menor (1T-SRAM)
•Memória-A: 16MBytes (DRAM de 100MHz)
•Drive de Disco: Sistema CAV (Constant Angular Velocity, ou Velocidade Angular Constante) com tempo de acesso médio de 128ns, Taxa de transferência de dados de 16Mbps a 25Mbps
•Mídia: Disco de Gamecube da Nintendo de 8cm de diâmetro baseado na tecnologia de disco ótico da Matsushita – aproximadamente 1,5GBytes de capacidade
•Entrada/Saída: Entrada de Controle x4, Slot para Digicard x2, Saída A/V Analógica x1, Saída A/V Digital x1, Porta serial de alta velocidade x2, Porta paralela de alta velocidade x1
•Alimentação: Adaptador AC (Fonte) de DC12V x 3.5A
•Dimensões do Console: 15,0cm(Largura) x 11,0cm(Altura) x 16,1cm(Profundidade)

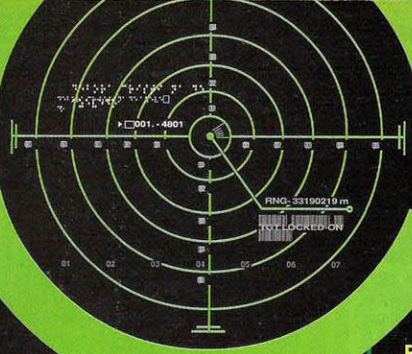
Informações Adicionais
•A Nintendo promete um rápido tempo de acesso, comparável aos cartuchos de silício
•Custo e tempo de manufatura serão mínimos
•Engine Geométrica (T&L/Transformation & Lighting, ou Transformação e Iluminação) na placa

Tem Muito Mais...

Bem, aqui termina a primeira parte de nossa matéria sobre a revelação do Gamecube, o novíssimo console de 128-bit da Nintendo. Já deu para você conferir dados marcantes como o nome, design, controle, especificações técnicas e alguns detalhes sobre a sua performance. Na próxima edição, você vai conferir a continuação desta matéria, com muito mais informações sobre o poder do Gamecube, as parcerias da Nintendo, os demos exibidos, sua data de lançamento e também uma série de comparações com os consoles rivais... Aguarde ansioso que a espera vai compensar ■

Espaço do LEITOR

EDIÇÃO 77

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

Lembretes:
❶ Nós lemos todas as cartas que chegam para a redação. ❷ Também lemos todos os E-Mails que nos enviam pela rede. ❸ Não enviamos respostas por carta ou por E-Mail, todas são respondidas na própria revista. ❹ Cartas escritas a mão devem possuir letra legível. ❺ As cartas estão sujeitas a alterações com a finalidade de torná-las mais claras e menores, mas o conteúdo sempre é mantido. ❻ Não é necessário mandar a mesma carta mais de uma vez. ❼ Não damos presentes para as cartas do tipo "Porta da Esperança". ❽ Não enviamos os desenhos de volta, sejam ou não publicados na seção Feras do Traço – você pode enviar uma cópia colorida se quiser manter o original.

Preso nos velhos tempos

Olá pessoal da Gamers: estava jogando Tomb Raider e vi que na fase St. Francis' Folly existem 4 secrets, mas como faço para pegar o quarto? Conto com a juda de vocês.

ANDRÉ SCHIMIDT
VIA E-MAIL

E aí André, beleza? É muito bom matar a saudade jogando o primeiro Tomb Raider, não? Bem, mas indo direto para a resposta. Sim, há quatro segredos nesta fase e o que você procura está no finalzinho. Mas primeiro você precisa concluir os quatro desafios: Thor, Atlas, Neptune e Damocles. Feito isso, desça até o final da estrutura para matar todos os inimigos que encontrar e livrar toda a área (é importante fazer isso para não ter problemas). Feito isso, suba toda a estrutura até o topo, indo exatamente para a primeira alavanca. Se olhar bem para a plataforma do outro lado, tem uma placa cinza no chão. Corra e pule para cima desta, em seguida vá para a esquerda e olhe imediatamente para baixo, avistando uma porta se fechar depois de alguns segundos. Deixe seu life cheio e com a porta fechada, vire-se para o outro extremo da plataforma e passe por cima da placa, não parando. Antes de chegar ao final da plataforma, role e pendure-se para soltar em seguida. Na plataforma abaixo, saia correndo seguido de dois pulos para cair de frente para a porta (você sofre danos, encha seu life por precaução). Assim que tocar o chão, dê um salto para trás, depois um toque para baixo (fazendo Lara dar um pulinho para trás) e pendure-se em seguida. Quando soltar, corra para a porta e entre antes dela fechar para obter o quarto ***Secret****. É "basicamente" isso André, mas se a porta fechar antes de você entrar, terá de fazer tudo novamente.*

Hm... devorador de RPGs?

E aí pessoal da Gamers. Tudo bem? Sou um devorador fanático de RPGs e após ter acabado 3 games cosecultivos (Thousand Arms, Grandia e Vagrant Story) peguei um jogo com a intenção de relaxar, enganei-me redondamente, o jogo Tomba! me deu mais trabalho que muitos RPGs. Gostaria que vocês me ajudassem com algumas dúvidas: ❶ Quantas tarefas existem no game? ❷ Se completar todas, existe algum final especial? ❸ Existe Policenauts para PS em inglês?

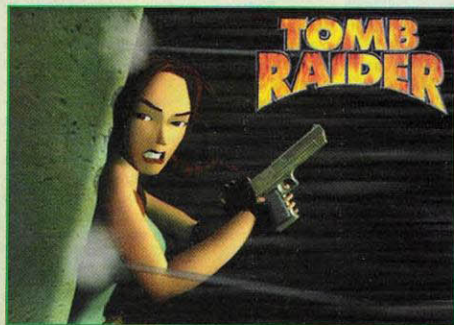
CLAUDIO MACHADO
IBIPORÃ - PR

Sem cerimônias cara. Tem gente que se engana feio ao pensar que todos os jogos de aparência infantil, ou mesmo simples demais, é facilmente terminado. Mas como você sentiu o problema, vamos às respostas: ❶ São cerca de uns 134 (isso incluindo os eventos opicionais existentes). ❷ Não chega a ser um "final especial", mas algo compensador levando em conta o naipe do conteúdo do game. Mas se você curte desafio e o prazer de ter mais um jogo completo na sua coleção, vale a pena. ❸ Não, infelizmente não existe Claudio. Mas não deixe de escrever.

Meu Deus é Syphon Filter

Na fase Destroyed Subway em Syphon Filter, não consigo passar da parte onde eu abro uma passagem e salvo o CBDC Agent, pois a passagem está bloqueada. O que faço?

VICTOR HUGO
VIA E-MAIL

Sem dúvida que a 989 Studios saiu triunfante com seu Syphon Filter, deixando todos atraídos pela ação constante. Mas como no seu caso as coisas estão russas Victor, principalmente por não nos dar detalhes do que você fez. Se está se referindo ao agente que você tem de proteger enquanto ele examina a bomba, depois do Checkpoint abra seu mapa e veja onde Rhoemer está e tente seguir o tratejo até ele – neste meio tempo Lian entrará em contato dizendo que o caminho está bloqueado, mandando-o encontrar a alavanca de gás para fechá-la. Passe pela bomba, fazendo o caminho de volta, e vá para o lado oeste, cruzando os trilhos. Usando a lanterna, seguindo para o sul novamente, você encontra a alavanca e fechando-a, volte a seguir Rhoemer novamente que o caminho estará livre das chamas. Continue por cima do vagão e daí em diante é com você... Cuidado quando encontrar inimigos em chamas (se ele encostar em você, é morte certa). Será que isso já ajuda?

SEÇÃO

Noiado!

FRASE DESTA QUINZENA!

Por que as pessoas que são "munidas" de computador, com acesso à internet, não mandam E-mails via FAX?

Tatiano La'Ben Doido

Ahoua! Quem vos fala é Kiahal Duaolf, o Salafrário das Montanhas do Sul e venho através desta (ou daquela?) perguntar-lhes a vocês mesmos próprios os seguintes: ❶ Eu ouvi dizer que o Master System tem um acessório para rodar jogos de Dreamcast, quanto custa isso? ❷ Como se faz para usar "attack" em Final Fantasy VII? E no FFVIII? E no FF IX? ❸ Em Tomb Raider V versão Beta, como se faz para Lara virar a Maria Gabi Gabriela? ❹ Em Driver, depois de ficar matutando no cantinho do quarto e ir pro hospital, como eu faço para ter uma anoxia cerebral e ficar num estado semi-vegetativo? ❺ Em Falcon Balls Extra Bigger Plus, como eu faço pro Zé Saidin dar o golpe de luneta parafunú? ❻ Porque diabos todos meus jogos ficam pedindo por favor que eu aperte Start? ❼ Quem veio primeiro, o Start ou o Select? ❽ Em Zarabatana's Quest, como faço para derrotar "PI - o grande 3,14"? ❾ Porque todos os RPGs, quando os caras vão dormir a tela fica preta e toca musiquinha? Respondam-me a mim mesmo próprio, ahmm..... ei o que é aquilo?!?!

KIAHAL DUAOLF (SFH)
POUCO ALEGRE - MG (SEI LÁ!)

Ora, ora, ora,.... ora. Você não é aquele cara que ficou daquele jeito naquele lugar, onde as festas de "Seu João" são comemoradas com um mês de antecedência? Parabéns, você acaba de ganhar uma viagem totalmente de grátis para o mundo de Pirilampipumpapapum – a região do lado oeste do sul. Tudo isso tendo direito a comida grátis e pedir as coisas fiadas, levando como brinde um NÃO. Mas deixando as boas novas de lado, vamos responder com respostas pensadas e cuidadosamente bem articuladas: ❶ Sim, é "vero". Este acessório é algo mais sofisticado que DVD (você sabia que DVD significa "Devedores Vivem Devendo"?). Existem duas versões: a de Luxo e Luluxo. Mas ambas são fabricadas com o mesmo material, tudo reciclável. Primeiro você pega uma roda de bicicleta velha, ou qualquer outra coisa circular, então coloca qualquer jogo de Dreamcast em cima, rode-o e Voalá... você acaba de perder mais de 98 reais estragando um jogo de DC! ❷ Poxa é tão simples. Primeiro configure a configuração de seu controle para que ele tenha o comando "attack", então amarre uma coleira nele e quando qualquer inimigo chegar perto (valendo para irmãs pentelhas, primos chatos que tornam sua vida um inferno quando vão visitá-lo ou mesmo para aprontar com alguém que não tem nada a ver com os acontecimentos de sua casa), "attacke-o" nele. Não tem falha! ❸ Tendo o acessório Game Shark, digite o código 01234 5678. Pegue o enredo de Tomb Raider, levando em conta que ela perdeu seu futuro noivo num acidente de avião que a encorajou a virar candidata do PSÇ – Partido dos Sem Çsibola. E comece a jogar assistindo uma gravação do programa dela, tendo o video game ligado. Com isso você poderá fazer qualquer tipo de pergunta para quem quiser, podendo ainda virar a Tiazinha do GaGá Positivo se manter pressionado L1+L2, depois Start+Select. ❹ Beba suco de tomate com repolho, bacalhau do Tietê (como lá não tem bacalhau, compre algum, jogue-o no rio citado e pesque-o). Feito isso, saia correndo com um cinturão na cabeça, só de cueca e gritando: "Eu sou a mosca que poucou na sua sopa. Eu sou a mosca que chegou pra le atentá..." perto de uma fábrica de DDD – DeDeDização. Algumas "Malzona", velhinhas pertencentes a religião de Chuck Noris, devem cair matando em você. Caso elas consigam lhe aplicar um rodo aéreo ou mesmo uma voadora com três pés em sua cara, será o suficiente para cair no meio da rua e ser atropelado por uma Escania (aquelas do verbo Escanear). Se quiser tentar o método tradicional, beba detergente misturando com água sanitária e açúcar, então aguarde por 35 segundos. ❺ Deixe-o amarrado, com direito a água e fazendo-o assitir video clips com as músicas da Enia durante 24 horas seguidas. Se ele não ficar babando e apresentar olheiras, deixe ele assistir ao horário político por 5 segundos. Se ele não fizer o golpe desejado estando neste estado, mande-o para Pindamonhangaba e ele fará até o golpe secreto Baraduck Kick Squash. ❻ Você deve morar num bairro violento, onde tem um campinho no qual pessoas de outros bairros desafiam o pessoal do seu pedaço. Essa turma é barra pesada e como seu time não agüenta perder, o time de fora deve perder com dois gols de diferença ou levam pipoco na "molera". Se não entendeu isso, está explicado o porque seus jogos pedem para apertar o Start. ❼ Obviamente o Select, sem ele não podeíamos "Selectionar" a opção Start e começar uma partida. É tao óbvio quanto 1 e 1 são 56 (meu nome é Ené...). ❽ Quando ele encontrar seu comparsa N³, Nana Ni Nanão, diga que Volta redonda virou uma função logarítmica e peça-lhe para resolver uma equação de primeiro grau (funcionava muito com nosso estimado colega Meeffe Rei de Oliveira, o qual morreu tentando trancar uma gaveta e jogando a própria chave dentro). ❾ Porque os produtores do jogo assim desejam. Isso pode ser similar a questão da energia elétrica, por exemplo. Existem bairros onde pode chover canivete que a força não cai (em compensação a redução da população é drástica), já em outros o serviço é tão ruim que se um cachorro fazer xixi no poste dá blackout – lembra-se quando quase metade do Brasil ficou sem energia? Foi o cachorro da vizinha, um Terrier Bassado. Agora que todas as suas dúvidas foram sanadas, nos despedimos aqui e agora... Olha é um cavaleiro que diz "NI".

You drive me Crazy... Taxi?

Bom, primeiramente gostaria de agradecer por esta maravilhosa revista que vocês produzem. Apesar de minhas cartas nunca serem divulgadas, adoro a revista! Tenho algumas dúvidas: ❶ Quantas pistas existem em Crazy Taxi para DC? ❷ Quando sai UEFA 2001 para DC? ❸ Vocês podem falar um pouco mais sobre ShenMue? ❹ Como faço para poder comprar todos os lutadores de Marvel VS Capcom 2 no DC? ❺ Vai rolar DVD no DC?

LEANDRO FERNADEZ VERZANI
VIA E-MAIL (SÃO J. DOS CAMPOS)

Gratos pelos elogios Leandro. Mas indo diretamente ao ponto dos problemas, ou seja, as suas dúvidas... ❶ Você é mais um adepto deste jogo de loucos? Bem-vindo ao time, mas Crazy Taxi não se divide exatamente por pistas (as corridas são basicamente na mesma cidade). As corridas na procura por clientes se resume a pontos facultativos em locais básicos da cidade, confira a listinha destes pontos onde clientes podem estar esperando-o ou para onde eles querem ir: Big Hills Park, Cafeteria, Camping Village, City Library, FILA Store, Japanese Restaurant, Kentucky Fried Chicken, Landing Pier, Original Levi's Store, Lighthouse, Marine Museum, Marine Plaza, Millennium Tower, Parthenon Museum, Pizza Hut, Pizza Hut, Smith Club South Parking Lot, Square Bank, Tower Records, Used Car Shop, Wave and Beach Shop e West Central Station

– tudo isso jogando no ORIGINAL MODE. Mas caso esteja jogando no ARCADE MODE, procure marcar os pontos: Bank, Baseball Stadium, Beach, Church, FILA Store, Heliport, Hospital, Hotel, Kentucky Fried Chicken, Mall, Original Levi's Store, Pizza Hut, Police Station, R.B. Station, Tower Records e Yacht Port. ❷ Até o momento não houve nada divulgado. ❸ Sim. ❹ Comprar lutadores? Ah, sim! Na versão japonesa você poderá habilitar todos através da internet (tendo seu DC conectado...), já que não há arcades com a entrada de VMU para poder carregar seus personagens no arcade e vice-versa. Mas a versão americana

Aqui é o espaço para você se comunicar com outros gamemaníacos através da rede. Quer discutir com alguém que curte os mesmos jogos que você? Compartilhar opiniões sobre assuntos diversos? Ou apenas encontrar uma pessoa interessante (isso não é correio elegante, hein)? Mande seus dados e prepare-se para fazer vários amigos. Basta preencher uma ficha com os seguintes dados: 1) Nome (seu nome verdadeiro); 2) Nick (seu apelido, codinome ou como gosta de ser chamado); 3) Idade (hmmm... meio óbvio, né?); 4) Cidade e Estado (o local onde você mora - não é necessário o endereço inteiro); 5) ICQ (seu número de ICQ, caso tenha um - se você não sabe o que é um ICQ, é um programa para comunicação em tempo real via rede, distribuído gratuitamente em vários lugares da internet); 6) E-Mail (o seu endereço de correio eletrônico); 7) Sistema (os consoles que você possui); 8) Gêneros Favoritos (os tipos de games que você mais gosta); 9) Jogos Favoritos (seus games preferidos); 10) Personagens Favoritos (seus ídolos dos games); e 11) Frase (escreva o que vier na cabeça). Envie seus dados para:

Revista Gamers - Seção Correio
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP

Ou então envie seus dados via E-Mail para gamers@edescala.com.br, colocando no Subject/Assunto "Seção Correio".

Danilo Zanon
Nick: Danilospfc
Idade: 16
Cidade/Estado: São Bernardo - SP
ICQ: Não Tenho
E-Mail: danilo-spfc@bol.com.br
Sistema: PC e GBC
Gêneros Favoritos: Adventure, luta, corrida e futebol
Jogos Favoritos: Parasite Eve 2, série Street Fighter e KoF, série RE e Winning Eleven 4
Personagens Favoritos: Ryu e Lara Croft
Frase: Quero conhecer garotas que curtam video game e queiram bater um papo

José Augusto Altran
Nick: Nick, Wod
Idade: Hein? O que é óbvio... brincadeirinha... 16
Cidade/Estado: São Caetano do Sul - SP
ICQ: 79391069
E-Mail: [rapttor@bol.com.br], [Wodkarine2@ig.com.br] e [raptor0@hotmail.com]
Sistema: PlayStation, Super NES, Game Boy, Master System, Atari... PS2 em breve!!!
Gêneros Favoritos: RPG kick ass!!! Gosto de todos os outros tipos como Luta e Survival
Jogos Favoritos: Final Fantasy VII, Xenogears, Mario RPG, Resident Evil 3, Pokémon Silver, Marvel VS Capcom, Tomb Raider 2, Metal Gear...
Personagens Favoritos: Aeris, Seph, Red, Kiros (FF), Asuka (Eva), Sabrina, Articuno, Lugia, Dragonair, Haunter (Pokémon), Dan, Gouki, Wolverine (MvsC), Kenny, Cartman (South Park), Bizzarro Gargalhada, Frango Loiro, Karen Maeda, Paula Su, Sae Jin, Fabiana, Nathalia, Cris, Pio XI, etc. etc. etc... ah, e claro: Allan Martins Altran, o incrível homem de uma sombrancelha só!!!
Frase: Queria ser bom que nem o Allan!

terá outro meio, o jeito é se contentar com o que tem e esperar. ❸ Sim, a Sega está providenciando um periférico para seu console combater o PlayStation 2, X-Box e o novo console da Nintendo – nada de ficar para trás! Então até a próxima Leandro.

Não está escutando bem...

Olá pessoal. Parabéns pela revista, está otima. Mas estou com alguns probleminhas. No jogo Resident Evil 3 Nemesis, na parte da máquina de música, não estou conseguindo a chave Chronos Key, faço exatamente como está na revista, mas não dá certo. Se entendi bem o que está na revista, é o seguinte: temos letras de A a F, na primeira (A) escolho UP ou Down e aperto o X e então toca-se um som, depois na letra B escolho Up ou Down, aperto X e toca-se outro som, faço isso até a letra F e depois de ouvir o som, seleciono a opção Play e aperto X para que a máquina se abra para eu pegar a chave, mas isso não acontece! Já tentei de várias formas, várias cominações, mas não consigo. Obrigado pela atenção e um abraço a todos.

CLÁUDIO
VIA E-MAIL

E aí Claudio, beleza? Pelo que podemos ver, estes seus probleminhas são simples e fáceis. Você fez tudo certo, mas faltou identificar o som. Indo desde de o começo, repita o processo de ouvir cada parte da música, mas quando estiver fazendo isso, você deve escolher o tom que está correto e não o desafinado (é para isso que você usa as opções Up e Down, que definem o tom da nota). Por exemplo, na letra A defina (escolha) o tom que está afinado para só então ir para a outra letra e fazer o mesmo. Quando definir o tom em todas as letras e tocar a música direto, estando correto, o relógio se abre e lhe entrega o item que você tanto quer. Já em relação ao abraço, é melhor trocarmos por um aperto de mãos – o pessoal pode estranhar e vai pegar mal... Não deixe de escrever, hein?

De lutas a dinossauros

E aí pessoal da Gamers. **1-** Gostaria de saber como se mata o chefe final de Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero. Tento dar vários golpes mas ele defende com a sua barreira de energia. **2-** Também queria saber sobre o segundo final de Dino Crisis. Como desligar o monitor com o CD que Rick dá para Regina? O mapa mostra onde devo ir mas não consigo encontrar o local. **3-** Com os jogos do PS rodando no PS2, haverá alguma perda ou algum ganho na qualidade das imagens?

LUCAS BARTZ BIERHALS
CAMAQUÃ - RS

*Como vai a vida, Lucas? **1-** Muito bem, aqui temos mais um Flash, não tão antigo assim, Back. A aventura de Sub-Zero ainda causa problemas e dores de cabeça, certo? O melhor jeito de acabar com Shinnok, o último chefe, não é pela brutalidade e sim pela esperteza. E como você não tem a edição nº25*

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1 Bud Games
R. Miltom Mendonça de Souza, Quadra 90, Casa 09, Santa Maria - RS CEP 97015-000
Sem fins lucrativos. O clube promove troca de dicas dos games de PlayStation, Nintendo 64, Super NES e PC. Também aceitamos pedido de dicas.

2 Serra Gringo Clube: O Clube dos Campeiros Viciados
Av. Dr. José Montaury, 129 - Veranópolis - RS CEP 95330-000
Procuramos sócios. Temos carteirinha. Especializados em Mega, Super NES e PlayStation. É gratuito.

3 Virtua Games
R. Benedita Guerra Zendron, 194, Centro - Barueri - SP CEP 06401-190
Temos jornal mensal com dicas, concursos mensais e uma loja especializada em todos os tipos de games somente para sócios! Jornal e catálogo gratuito para sócios.

4 Clube Detona Games
R. Agnaldo Neiva, 1300A, Jardim das Acácias - Teófilo Otoni - MG CEP 39800-000
Discutimos sobre dicas e campeonatos. Se você tem alguma dica do seu jogo preferido, mande sua carta. Logo responderemos.

5 Station Club
R. Valfrido Nazianzeno Macial, 261, Antonio Petraglia - Franca - SP CEP 14409-129
Para Playmaníacos. Após o terceiro mês de associado, você começa a receber todo mês 1 CD grátis. Temos jornalzinho mensal e carteirinha. E-mail: stationclube@uol.com.br

AVISO IMPORTANTE NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

da Gamers, então faça o seguinte: fique numa distância de meia tela dele e espere o amuleto em seu peito brilhar com uma luz roxa. Imediatamente solte um Ice Blast, mantendo R1 pressionado para defender o raio. Em seguida aperte L2 para virar seu personagem para o outro lado e corra com R2 até o extremo da tela, onde há um teleport que o levará ao outro extremo. Se você foi bem rápido, Shinnok ainda estará congelado quando aparecer do outro lado (mas não por muito tempo). Solte outro Ice Blast no momento que aparecer e, congelando-o novamente, encoste nele e aperte o botão L1 para pegar o amuleto. Ele se transformará numa criatura, mas agora é só correr para a direita para ser teletransportado. Mas caso queira ver um making-off, ou melhor, os erros do jogo, tente obter muitas Urns of Vitality (que recarregam as duas barras de Sub-Zero), e faça todo o esquema descrito acima, com a única diferença de estar o mais longe do teletransporte. Quando roubar o amuleto de Shinnok e ele virar um monstro, use o Polar Blast: →,←,← e soco forte ou □. A energia que Sub-Zero soltará de suas mãos causará dano no monstro, então entre na tela de Options (ou Power Ups) e selecione a Urn of Vitality. As duas barras enchem-se novamente. Repita todo o esquema do Polar Blast até o monstro ser jogado da ponte. ❷ Bem, você quer dizer que está empacado neste evento onde terá de usar o CD de programação que Rick lhe entrega. Quando o mapa mostrar o caminho, siga pela sala do raio-X, chegando até outro corredor que o leva para aquela porta onde você usa o nome do Dr. Kirk para entrar. Ao invés de seguir para a porta citada, entre pela anterior e você deve chegar numa sala com armários de metal. Empurre o que está à direita da telapara revelar uma alavanca. Ela revela uma conversação entre Kirk e outro cientista. Depois escute atentamente o barulho seqüencial logo depois – e um código. Escutando isso, vá ao painel aí perto e use o CD de programação para entrar no sistema e ver um puzzle onde se encaixa aqueles barulhos. Aparece uma tela com um mapa e alguns números. Você deve escolher os números: 367204, ou faça os comandos →, →, ↓, ↑, ↑ e ↑. Depois da confirmação dos códigos, duas portas se abrirão na parede do lado direito onde você pega duas peças. Passe na sala do raio-X e vá até o computador ao lado do corpo de uma mulher. Use o ID para ter acesso e digite 78814 – mas você deve usar o Finger Print para ter as digitais do Dr. Kirk (no corpo de uma mulher atacado, perto de um painel). Agora vá para a sala que o mapa indica, seguindo pela tubulação. Chegando no lugar indicado pelo mapa, vá para a sala onde na entrada um dinossauro saiu pela grade do chão. Use o CD numa grande máquina nesta sala e digite 0204 para pegar mais duas peças. Vá até a mesa verde cheia de papéis neste mesmo lugar e use o CD num painel ao fundo, digitando 0397 para pegar outra peça. Agora vá para a sala mostrada no mapa e siga entre pela porta do lado direito. Vá para a extremidade da sala e use o CD na máquina para pegar mais uma peça. Tendo todas elas, dentro desta mesma sala há um grande computador. Aproxime-se dele e use o CD. Um pequeno puzzle se inicia e nele você deve rotacionar a peça para que ela se encaixe na outra – acompanhe a linha verde, deixando-a alinhada com a peça que virá para o encaixe. Você montará o Stabilizer e o Initializer, mas eles devem ser montados seguidos pois se montar um e errar o outro terá de começar do zero. Feito isso, volte para a área do gerador principal e use as peças normalmente (se você terminou seguindo Gail, então sabe como continuar...). É isso aí. ❸ Bem, como muitos jogos do PlayStation rodarão no PlayStation 2, eles só têm a ganhar com alguns benefícios como alguma melhora nas texturas suavizadas (menos quadriculadas) e alguns loadings mais rápidos. Isso ainda com alguns caso onde muitos jogos permanecem iguais. Qualquer dúvida, Lucas, estamos aí.

Patrick Seabra Guimarães
Nick: Azariel
Idade: 13 anos
Cidade/Estado: Goiânia - GO
ICQ: 85757273
E-Mail: patricks@ih.com.br
Sistema: PlayStation
Gêneros Favoritos: Adventure, RPG
Jogos Favoritos: Série Resident Evil
Personagens Favoritos: Squall (FFVIII)
Frase: Tudo na vida é passageiro, menos vendedor de pamonha e cobrador.

Cristiano D. de Oliveira
Nick: Piccolo SuperNamekSayajin (ou Iceman)
Idade: 13 anos
Cidade/Estado: São Gonçalo - RJ
ICQ: com defeito, he, he...
E-Mail: cris_ser@super11.net
Sistema: Super Nintendo, PlayStation
Gêneros Favoritos: RPG
Jogos Favoritos: Suikoden II, série FF, Xenogears, Brave Fencer Musashi, Dew Prism e outros
Personagens Favoritos: Iori (KOF), Gambit (X-Men), Iceman (X-Men), Piccolo (DBZ)
Frase: Sei lá... let's be friends, he, he...

Rafael Costa da Silva
Nick: Ferio
Idade: 15 anos
Cidade/Estado: Andradas - MG
ICQ: 82741043
E-Mail: ferio@mailbr.com.br
Sistema: Nintendo 64, PlayStation e Game Boy Color
Gêneros Favoritos: RPG, Estratégia, Survival Horror (e seus derivados) e Luta
Jogos Favoritos: Final Fantasy VII, Street Fighter II, Command & Conquer e Resident Evil (e seus derivados)
Personagens Favoritos: Ken Masters, Iori Yagami, Cloud, Aeris, Terry Bogard, Ryo Sakazaki, Jill Valentine e Rebecca Chambers
Frase: Sou, ao menos um pouco, parecido com você: curto games também, mas não faço minha vida disso (apenas uma grande parte dela!)

Laís
Nick: Athena
Idade: 13
Cidade/Estado: Londrina - PR
ICQ: Não Tenho
E-Mail: redbull@ilovechocolate.com
Sistema: NES, SNES, Mega Drive, PlayStation
Gêneros Favoritos: RPG e Luta
Jogos Favoritos: KOF, Star Ocean 2, Legend of Dragoon, Wild Arms, Breath of Fire I e II, etc...
Personagens Favoritos: Athena Asamiya (KOF) e Rinoa (Final Fantasy VII)
Frase: "Quem quer faz, quem sabe ensina, quem não sabe nada ensina educação física"

Allan Jacques Garcia
Nick: Angel
Idade: 18
Cidade/Estado: Rio de Janeiro - RJ
ICQ: Não Tenho
E-Mail: allanjg@ig.com.br
Sistema: Dreamcast
Gênero Favorito: RPG
Jogos Favoritos: Chrono Trigger, Chrono Cross e Final Fantasy
Personagens Favoritos: Crono
Frase: "A dream wich worth living is a dream wich worth fighting for"

Thiago Santos Machado
Nick: —
Idade: 15 anos
Cidade/Estado: Rio de Janeiro - RJ
ICQ: 81430977
E-Mail: thiagovila@ieg.com.br
Sistema: PlayStation
Gêneros Favoritos: Corrida, Luta, Aventura
Jogos Favoritos: Série Need for Speed
Personagens Favoritos: Lara Croft, Kyo Kusanagi
Frase: O estudo é a luz da vida: economize energia, não estude!

Patrick B. Camargo
Nick: Heaven's Cloud
Idade: 14 anos
Cidade/Estado: —
ICQ: 78061898
E-Mail: heavenscloud@bol.com.br
Sistema: Dreamcast, Nintendo 64, PlayStation, Game Boy Color
Gêneros Favoritos: Aventura e RPG
Jogos Favoritos: The Legend of Zelda: Ocarina of Time/Majora's Mask e Final Fantasy VIII
Personagens Favoritos: Link (The Legend of Zelda)
Frase: Hããããã?

A sandália da humildade

Só posso começar esta humilde carta dando minhas congratulações. Até que enfim voltou a nossa jovem e única Gamers! Nós leitores estávamos desapontados com o rendimento da nossa revista. Mas como diz o ditado "Quem avisa amigo é..." o leitor chamou a atenção e a revista atendeu o chamado. A edição Nº 72 com certeza vai ficar na história da grande carreira da Gamers. Deixando a tietagem de lado, vamos ao que interessa. Tenho algumas perguntas a fazer: ❶ Quando sai Resident Evil Zero e 4? ❷ RE Zero vai ser exclusivo para N64? ❸ Quando sair RE Zero, RE 4 e Dino Crisis 2, vocês vão fazer estratégias completas? ❹ É verdade que KOF 2000 é o ultimo da série? Vocês ainda estão devendo uma estratégia completa de RE: Code Veronica. Falô pessoal, continuem assim que vocês vão longe... Pois na minha opinião a Gamers está pronta para competir com o comércio internacional.

RAFAEL FERREIRA DA SILVA
SÃO PAULO - SP

É o que tentamos manter sempre em relação aos leitores: fidelidade – a do tipo que o leitor exige e, depois de muito, vê os frutos que consegue. E para complementar seu pedido, seguimos com as respostas: ❶ Recentemente, a Capcom não tem revelado mais nada sobre Resident Evil Zero. Porém, correm boatos fortíssimos de que o game tenha sido cancelado para N64 e movido para o novíssimo Gamecube da Nintendo. A própria empresa permanece calada sobre o assunto, mas tudo indica que ela vai se manifestar durante a TGS 2000 Fall, onde, provavelmente, será feito o anúncio ofici-

A seção Debate é o canal de comunicação para você expressar a sua opinião sobre os mais diversos assuntos. Confira o tema proposto, reflita, discuta com seus amigos e familiares, forme uma opinião e exponha seus argumentos. Envie para:

Revista Gamers - Seção Debate
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP

Ou então manifeste sua opinião via E-Mail para gamers@edescala.com.br, colocando no Subject/Assunto "Seção Debate".

Não se esqueça de especificar o tema sobre o qual você está falando (número da revista e nome do tema) para que possamos organizar as respostas. Tente resumir suas idéias e conclusões o máximo possível, de forma que mais cartas possam ser publicadas aqui nesta seção. Você pode ainda sugerir novos assuntos, basta escrever.

TEMA: Nintendo: Desta vez vai?

Houve um tempo em que o mercado dos videogames era dominado por duas gigantes: Sega e Nintendo. Porém, nesta época, a Big N sempre foi sinônimo de liderança. Desde os tempos do Famicom/NES 8-bit, a empresa dominava o mercado com títulos do naipe de Super Mario Bros (cujo game original é o mais vendido de todos os tempos no Japão, com mais de 6 milhões de unidades vendidas), Zelda e muitos outros. A Sega contava apenas com o seu Master System (Mark-III no Japão), que possuía poucos títulos de expressão. Chegada uma nova era, a Sega saiu na frente com o seu console de 16-bit, o Mega Drive, em 89. Ao apresentar games com qualidade de arcade como Golden Axe e Altered Beast, o "poderoso" Mega Drive (lembra da propaganda?) conquistou uma legião de fãs. O erro da Sega foi ter saído na frente, pois a Nintendo preparava a chegada de seu Super Famicom/NES em 90 (91 nos EUA), o 16-bit mais amado de todos os tempos. Títulos de qualidade inacreditável como Super Mario World, Pilotwings e F-Zero fizeram a cabeça do público e a Nintendo conseguiu recuperar o tempo perdido nesta nova geração. A Sega tinha Sonic, Ecco, Chakan, Toe Jam & Earl, Streets of Rage e o suporte de algumas empresas third party (das quais a principal era a Electronic Arts e os seus games de esporte), mas a Nintendo tinha Mario, Zelda, Metroid e o suporte de muitas empresas como a Capcom (Street Fighter II deu o empurrão definitivo de que o Super NES precisava para consolidar a liderança), Enix (Dragon Quest dominava o mercado no console) e Square (até então, Final Fantasy era exclusividade Nintendo). Segurando sempre um segundo lugar, a Sega tentava virar a mesa com as expansões para o seu 16-bit, o Mega/Sega-CD e o lamentável 32X; enquanto isso, a Nintendo encontrava maneiras de aproveitar tudo o que o seu Super NES tinha para oferecer, e isso foi conseguido através do chip Super-FX (Star Fox foi uma revolução) e da tecnologia ACM (Advanced Computer Modeling, não o presidente do senado) aplicada em Donkey Kong e Killer Instinct. Depois desta época, o cenário dos games mudou completamente: a Sega lançou o seu console de 32-bit em 94, o Saturn, e a Sony entrou nos negócios de game com o seu revolucionário PlayStation neste mesmo ano (ambos chegaram aos EUA em 95). Com uma política amigável, um console poderoso e facilidade de produção de games, a Sony conquistou não apenas os produtores, como também o coração dos gamemaníacos. Um suporte de qualidade como Ridge Racer e Tekken da Namco, Final Fantasy VII da Square e a chegada do revolucionário Resident Evil da Capcom foram o suficiente para dar ao PlayStation a liderança neste mercado. A Nintendo estava ficando ainda mais para trás, mas resolveu dar um passo ousado lançando, em 96, o seu 64-bit. A opção de usar cartuchos como mídia em uma época em que o CD era força dominante e o baixo número de títulos lançados deixou o público indeciso, enquanto o mercado da Sony crescia mais e mais (a Sega também atacava com títulos de qualidade, mas o tempo deixou o

al da mudança de planos para RE0. A informação é extra-oficial, mas as possibilidades são grandes, já que a Capcom insinuou anteriormente sobre oferecer suporte ao novo console da Big N; e que título seria melhor senão um Survival Horror de primeira. Para reforçar esta idéia, RE Code Veronica foi um dos primeiros títulos da Capcom para Dreamcast e até hoje é um dos títulos mais vendidos para o console. Se ainda não é argumento suficiente, a recente decaída do Nintendo 64, principalmente no mercado japonês, pode ser um fator determinante. Como o Gamecube parece promissor, é questão de tempo para a Capcom mover o seu ambicioso projeto de uma plataforma arriscada para outra em ascensão. Quanto a RE4, como você já viu em nossas páginas, a Capcom apenas insinuou a sua produção como "um novo título da série para PlayStation2". Como a empresa anda muito ocupada com a produção do fantástico Onimusha, ainda é cedo para saber qualquer coisa sobre o próximo episódio do Survival Horror mais amado do planeta. ❷ Se ele realmente sair para Nintendo 64, talvez seja uma exclusividade. Mas nada impede que ele seja lançado também para outros consoles (RE2 e 3 também foram lançados para PC e Dreamcast após as versões originais para PlayStation), pois isso oferece uma margem de lucro muito maior sem aplicação de maiores recursos. Mesmo que o game saia para Gamecube, ainda há esperanças de ver RE0 pelo menos no Dreamcast ou PlayStation2. ❸ Isso só o tempo, nosso inimigo em certos momentos, dirá. Mas não é uma má idéia. ❹ Só a própria SNK sabe. Depois dos rumores sobre a saída do time de desenvolvimento de KOF da empresa, nada mais foi revelado. A dúvida paira no ar e o que resta é aguardar. Sem dúvida estamos devendo uma estratégia, decente, de RE: Code Veronica. Obrigado pelos elogios e até a próxima, Rafael.

Saturn com um terceiro lugar na briga pelo mercado). Até hoje, o Nintendo 64 é conhecido pelos seus jogos de extrema qualidade produzidos pela própria Nintendo e suas subsidiárias (exemplos? Mario 64, Mario Kart, Zelda, os games da Rare, Ridge Racer da NST...) e os, sejamos sinceros, "lixões" de muitas softhouses third party relaxadas (o que você diz de Superman e Carmageddon da Titus, A Bug's Life da Activision, Earthworm Jim 3D da Rockstar, Southpark Rally da Acclaim, Wargods da Midway?). Com um novo passo neste mercado, Sega e Sony lançam os seus novos competidores de 128-bit, Dreamcast e PlayStation2, deixando a Nintendo mais uma vez para trás. Sem fôlego para continuar a batalha, a Nintendo lentamente deixa o seu N64 e parte para o novíssimo Gamecube. Desta vez, como você pode ver na seção Rapidinhas desta edição (e mais na próxima quinzena), a Big N adota novos conceitos para tentar dominar novamente este mercado, superando o domínio da Sega, derrubando a supremacia da Sony e oferecendo obstáculos para a iminente entrada da Microsoft no mercado de consoles domésticos. O Gamecube tem poder, usa um Mini-DVD como mídia (abandonando de vez os cartuchos), tem um controle que promete revolucionar a maneira de jogar, possui facilidade na produção de jogos, tem a promessa de muitas softhouses de peso (como Capcom e Namco) e certamente terá os títulos de qualidade da Nintendo (Mario, Zelda, Metroid e Pokémon são apenas alguns deles) para reconquistar o seu fiel público. E você? Qual é a sua opinião? Você está torcendo pela Nintendo? Pelo que foi mostrado até agora, você elege o Gamecube como o seu próximo console? Acha que a Big N tem tudo para voltar a ser a número 1? Ou você ainda confia mais no desempenho da Sony ou até mesmo da Sega? Ou acha ainda que a Microsoft poderá dominar com o seu X-Box? Enfim, nesta nova geração, quais são as suas apostas e por quê você está confiando em sua escolha? Na sua opinião, qual será a posição de cada console – Dreamcast, PlayStation2, Gamecube e X-Box – daqui um ou dois anos? Envie-nos sua carta ou E-Mail e mostre a todos o seu console do coração.

Resultado

Tema:
Pirataria: combate ou cumplicidade?
(Edição 75)

• **Pedro Rodrigues Caldas Filho (Via E-Mail / Natal - RN):** Alguma notícia de pirataria no Dreamcast: aqui em Natal já tem em todas as lojas. É uma verdadeira trambicagem, além de não ter CDs originais para vender, dos quais os produzidos no Brasil são caros demais, eles colocam um pirata safado de baixa qualidade com o jogo todo picotado e tem mais estes CDs piratas chineses prateados que não utilizam prata e sim alumínio prensado. Com o uso, o alumínio se desprende e acaba com a unidade ótica, do mesmo modo acontece com o PlayStation. Além da garantia fraca de 3 meses nos videogames, que aparentam em quase todos apresentarem defeito, eles ainda dizem que vale a pena possuir um aparelho desse que não chega a um ano de vida apropriando-se de jogos piratas e isso é em todas as lojas uma falta de respeito ao consumidor. Por outro lado, é bem feito a alguns imbecis que compactuam com a idéia. Gostaria que lessem o meu protesto e dessem a sua opinião sobre o mercado pirata no Brasil e respondessem a pergunta: Por que os fabricantes (Sony, Sega) não fazem um videogame robusto e resistente, com jogos a preços acessíveis (exemplo: SNK), para alimentar o grande mercado de jogos no Brasil?

• **Conclusão:** A edição 75 da Gamers ainda não havia chegado às bancas com este tema até o fechamento desta edição, mas o leitor Pedro Rodrigues se antecipou e chegou metendo a boca na pirataria. Por enquanto, preferimos não elaborar uma conclusão definitiva, pois ainda não houve tempo para que as cartas a respeito deste tema chegassem. Portanto, o assunto continua em pauta. Confira, futuramente, novas manifestações do público em relação ao mercado ilegal que vem atormentando o universo dos games.

Luigi Papa Lopes
Nick: Luigi Papa
Idade: 23 anos
Cidade/Estado: São Vicente - SP
ICQ: 62435586
E-Mail: mestre_do_jogo@uol.com.br
Sistema: Sega Saturn e Dreamcast
Gêneros Favoritos: RPG, Ação, Aventura e Luta
Jogos Favoritos: Sonic (todas as versões), RPGs, jogos da série Versus (X-Men VS Street Fighter, etc.)
Personagens Favoritos: Sonic, Ken, Wolverine, Duke Nukem
Frase: Sou um SEGA-Maníaco!!

Rafael S. Freitas
Nick: Principe_Evil
Idade: 16 anos
Cidade/Estado: Rio de Janeiro - RJ
ICQ: 74169398
E-Mail: rafael@evamail.i-p.com
Sistema: PlayStation, PC
Gêneros Favoritos: RPG, Ação, Corrida
Jogos Favoritos: Xenogears, Tenchu, Driver, KOF'99
Personagens Favoritos: Athena (KOF), Sephiroth (FFVII), Sogetsu (Samurai Shodown IV)
Frase: Tudo na vida é passageiro, menos trocador e motorista...

Fernando Moritz dos Santos
Nick: Moritz
Idade: 20 anos
Cidade/Estado: Guaíra - PR
ICQ: 41752832
E-Mail: moritz@f1net.com.br
Sistema: Super NES, Nintendo 64, Saturn, PC
Gêneros Favoritos: Pinball, Luta, Estratégia
Jogos Favoritos: Série Pro Pinball, The King of Fighters e Worms Armageddon
Personagens Favoritos: Terry Bogard
Frase: Só Jesus Cristo Salva!

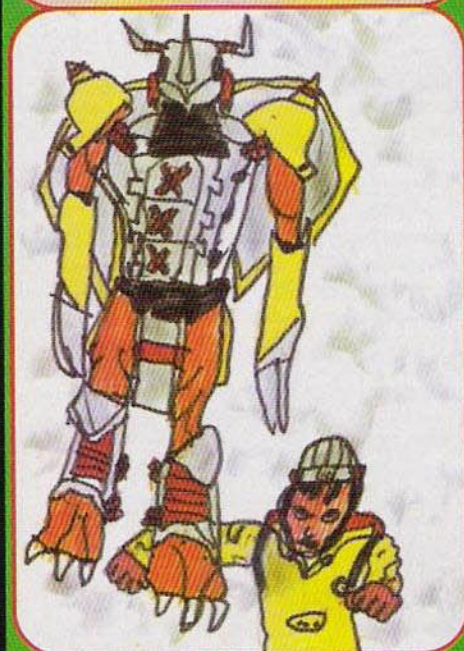
Osvaldo Lira de Assunção Jr.
Nick: Osvaught (Osvaldo+Onslaught)
Idade: 21 anos
Cidade/Estado: São Vicente - SP
ICQ: —
E-Mail: osvaught@uol.com.br
Sistema: Genesis, Saturn, Dreamcast
Gêneros Favoritos: Luta
Jogos Favoritos: —
Personagens Favoritos: Terry Bogard & Blue Mary
Frase: Não me leve a mal, conseguiu acordar o lobo dentro de mim (Terry Bogard, KOF'97)

PS1: Lembre-se que este espaço é apenas para comunicação por rede (via E-Mail ou ICQ) e não para troca de correspondência.
PS2: Ao enviar sua ficha, você automaticamente está autorizando a publicação destes dados na revista.
PS3: Não nos responsabilizamos por conversas, discussões, negociações, transações, outros ões e casamentos que resultarem desta seção.

Michel Valadares Ferreira
Campos dos Goitacazes - RJ

Bruno Tiago Jovino de Souza
Recife - PE

Fabio Peres da Silva
São Paulo - SP

Fernando G. Motta
São Paulo - SP

Riebatti Santos Lima
Picos - PI

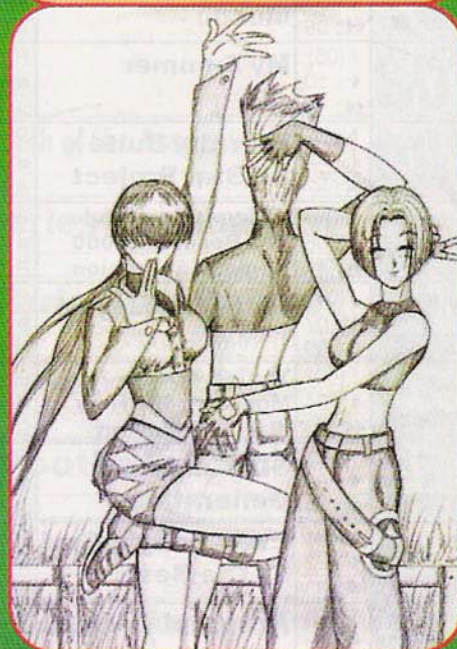
Ricardo de Souza Sanches
Ribeirão Preto - SP

Ricardo Henrique Aleixo
Tiros - MG

Fernando Costa
Rio de Janeiro - RJ

Clayton Tavares de Alencar
São Paulo - SP

Daniel G. Grizante
Ribeirão Preto - SP

Sérgio Araújo Laurentino
Natal - RN

Game Ranking

Confira os jogos preferidos no mundo inteiro

Período – semanas de:
I) 21/08 a 27/08
II) 28/08 a 03/09

Outro estrondo abala o Japão: a chegada de Dragon Quest VII! Sua estréia ficou um pouco atrás de FFIX (1,83 milhão de DQVII contra 1,95 milhão de FFIX), mas o game da Enix pegou apenas dois dias da 1ª semana, enquanto o RPG da Square teve três. O que realmente separa ambos é que, enquanto FFIX teve mais oito semanas para acumular os seus atuais 2,52 milhões de unidades (em 11º lugar atualmente), DQVII continuou vendendo absurdamente em sua 2ª semana: mais 1,1 milhão, acumulando 2,97 milhões e ultrapassando em mais de 400 mil unidades o seu concorrente. De resto, a Nintendo continua forte com Mario Story e Tennis e um novo Kirby. A Konami traz oito títulos nesta quinzena.

Top 30

Fonte: Weekly Famitsu

OS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

Legenda

Posição
Novo: Estréia no ranking (lançamento)
! (XX): Permanência (a quantas edições)
Re: Re-entrada

◄ : Posição na edição passada
◄◄: Posição na edição retrasada

Vendas
I : Unidades vendidas na semana I
II : Unidades vendidas na semana II

T : Total de unidades vendidas desde o lançamento (Azul: Mais de 100 mil unidades vendidas / Verde: Mais de 500 mil unidades vendidas / Vermelho: Mais de 1 milhão de unidades vendidas)

Pos.	Posição	◄	◄◄	Jogo	Plataforma	Empresa	Gênero	I	II	T
01	Novo	—	—	Dragon Quest VII ~ Warriors of Eden	PlayStation	Enix	RPG	1.831.169	1.142.763	2.973.932
02	Novo	—	—	Koro Koro Kirby	Game Boy	Nintendo	Puzzle	200.190	54.680	254.870
03	Novo	—	—	Jikkyou World Soccer Winning Eleven 2000 ~ Challenge to U-23 Medal	PlayStation	Konami	Esporte	121.624	36.243	157.867
04	! (01)	01	—	Mario Story	Nintendo 64	Nintendo	RPG	70.006	45.896	527.701
05	! (03)	02	01	Mario Tennis 64	Nintendo 64	Nintendo	Esporte	16.763	29.502	782.260
06	Novo	—	—	Romance of Three Kingdoms VII	PlayStation2	Koei	Simulador	—	37.607	37.607
07	! (02)	03	06	Shin Sangoku Musou	PlayStation2	Koei	Ação	18.328	13.550	258.776
08	! (05)	10	18	My Summer	PlayStation	SCE	Variedades	16.874	11.661	233.091
09	Novo	—	—	Eternity Suite ~ All Star Project	PlayStation	MediaWorks	Adventure	23.721	4.114	27.835
10	! (03)	06	11	Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000 Beginning Version	PlayStation	Konami	Esporte	14.427	10.699	245.712
11	! (04)	07	09	Final Fantasy IX	PlayStation	Square	RPG	13.344	11.166	2.523.693
12	! (03)	04	03	Yugioh Duel Monsters III: Holy War God Advent	Game Boy	Konami	Card Game	16.870	6.918	776.251
13	! (02)	05	04	SD Gundam G Generation-F	PlayStation	Bandai	Simulador	13.794	8.195	278.591
14	! (04)	22	23	Everybody's Golf 2 (The Best)	PlayStation	SCE	Esporte	6.815	8.636	100.403
15	! (02)	13	05	Armored Core 2	PlayStation2	From Soft.	Ação	7.571	6.227	159.310
16	! (02)	15	07	Digimon World 2	PlayStation	Bandai	RPG	7.510	5.570	189.152
17	Novo	—	—	Rune Jade	Dreamcast	Hudson	RPG	13.035	—	13.035
18	! (01)	11	—	Muscular Ranking GB2	Game Boy	Konami	Ação	7.689	4.797	47.659
19	! (04)	17	19	Jikkyou Powerful Pro Baseball 7	PlayStation2	Konami	Esporte	7.652	4.505	278.608
20	! (02)	08	02	Grandia II	Dreamcast	GameArts	RPG	7.376	4.432	255.352
21	! (02)	14	08	Jikkyou World Soccer 2000	PlayStation2	Konami	Esporte	6.860	4.887	137.333
22	! (01)	09	—	Great Detective Conan 3	PlayStation	Bandai	Adventure	6.285	5.184	53.378
23	! (01)	19	—	Magical Sports 2000 Koushien	PlayStation2	Mahou	Esporte	6.762	3.709	35.050
24	Re	—	24	Dance Dance Revolution 3rd Mix	PlayStation	Konami	Musical	4.972	4.761	311.485
25	Novo	—	—	Simple 1500 Series Vol. 32 The Boxing	PlayStation	D3 Publisher	Esporte	5.444	4.004	28.093
26	Novo	—	—	Tara Panda's Everyday Life	PlayStation	Bandai	Criação	—	8.280	8.280
27	Novo	—	—	Simple 1500 Series Vol. 36 The Love Simulation	PlayStation	D3 Publisher	Sim. de Enc.	8.145	—	8.145
28	Novo	—	—	Ganbare Nippon! Olympics 2000	PlayStation2	Konami	Esporte	—	7.782	7.782
29	Novo	—	—	Professional Mahjong Pole NEXT	PlayStation2	Athena	Tabuleiro	—	7.110	7.110
30	! (03)	24	17	Medalot 3 Stag Beetle	Game Boy	Imagineer	RPG	6.731	—	118.160

Top 10

Última Posição
▲: Subiu II: Estacionou ▼: Desceu

Fonte: Weekly Famitsu

OS MAIS ESPERADOS NO JAPÃO

Pos.	Jogo	Empresa	Gênero	Plataforma	Última Posição	
01	Final Fantasy X	Square	RPG	PlayStation2	▲: 02	! (06)
02	Sakura Taisen 3	Sega	RPG/Sim.	Dreamcast	▲: 03	! (06)
03	Capcom VS SNK: Millennium Fight 2000	Capcom	Luta	Dreamcast	▲: 06	! (02)
04	Onimusha Warlord	Capcom	Adventure	PlayStation2	▲: 05	! (06)
05	Mysterious Dungeon 2: Shiren's Mystery Raid Castle	Chun Soft	RPG	Nintendo 64	▼: 04	! (06)
06	Dino Crisis 2	Capcom	Adventure	PlayStation	▲: 10	! (02)
07	Tales of Eternia	Namco	RPG	PlayStation	▲: 09	! (05)
08	Metal Gear Solid 2	Konami	Espionagem	PlayStation2	II: 08	! (06)
09	The Bouncer	Square	Ação	PlayStation2	▲: —	Novo
10	Bio Hazard 0	Capcom	Survival Horror	Nintendo 64	▼: 07	! (06)

Top 10

Fonte: Weekly Famitsu

ARCADES PREFERIDOS NO JAPÃO

Pos.	Jogo	Empresa	Gênero	Última Posição	
01	The King of Fighters 2000	SNK	Luta	▲: 02	! (02)
02	Capcom VS SNK: Millennium Fight 2000	Capcom	Luta	▲: —	Novo
03	Guilty Gear X	Sammy	Luta	▼: 01	! (02)
04	Derby Owners Club	Sega	Simulador	▼: 03	! (06)
05	Power Smash	Sega	Esporte	▼: 04	! (06)
06	Virtua Striker 2 Ver. 2000	Sega	Esporte	▼: 05	! (06)
07	Dance Dance Revolution 4th Mix	Konami	Musical	▲: —	Novo
08	Mr. Driller 2	Namco	Puzzle	▼: 06	! (02)
09	Dance Mania X	Konami	Musical	▼: 07	! (02)
10	Stepping 3 Superior	Jaleco	Musical	▲: —	Re

Top 10

OS GAMES PREFERIDOS NOS EUA

Pos.	Jogo	Empresa	Gênero	Plataforma	Última Posição	
01	Chrono Cross	EA Square	RPG	PlayStation	II: 01	! (01)
02	Madden NFL 2001	EA Sports	Esporte	PlayStation	II: 02	! (01)
03	WWF Royal Rumble	THQ	Luta-Livre	Dreamcast	II: 03	! (01)
04	Tenchu II: Birth of the Assassins	Activision	Ação	PlayStation	II: 04	! (01)
05	World Series Baseball 2K1	Sega	Esporte	Dreamcast	II: 05	! (02)
06	Super Mario Bros Deluxe	Nintendo	Aventura	Game Boy	II: 06	! (01)
07	NFL GameDay 2001	SCEA	Esporte	PlayStation	II: 07	! (01)
08	NCAA Football 2001	EA Sports	Esporte	PlayStation	II: 08	! (01)
09	Virtua Tennis	Sega	Esporte	Dreamcast	II: 09	! (01)
10	Pokémon Yellow: Pikachu Edition	Nintendo	RPG	Game Boy	II: 10	! (06)

REVIEWS
GAMERS Nº77

Na edição 77 da sua Gamers quinzenal viemos com ótimos títulos, começando por Grandia II, o RPG clássico da Game Arts que não decepciona com sua ótima jogabilidade e animações. Seguindo, temos Giant Gram 2000 com sua diversão que não tem fim, Sydney 2000 (precisa falar alguma coisa?) e Ultimate Fighting Championship, todos para Dreamcast.

International Superstar Soccer 99 e Mario Tennis 64 são nossos games avaliados para o Game Boy Color e Nintendo 64, respectivamente. Para PlayStation temos Spider Man, Ball Breakers e Bust a Groove 2, o game de dança da Enix que surpreende com sua bela interface.

Por fim, Soulbringer traz uma boa história e diversão para o seu PC.

JOGOS AVALIADOS NESTA EDIÇÃO

OPINIÃO DO LEITOR

Já que vocês falaram que podia mandar críticas para a seção Reviews, aí vai a minha sabugada (no bom sentido): Porque vocês avaliam poucos jogos de Game Boy?

Danilo Zanon São Bernardo do Campo - SP

Muito simples Danilo. Não é muito fácil conseguir os jogos para GB (mesmo outras publicações nacionais e até algumas estrangeiras dificilmente avaliam). Grande maioria sai no Japão e encontrá-los por aqui é difícil, mas vejamos como podemos contornar este "buraco" futuramente.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

1): Em primeiro lugar, nós levamos em consideração as capacidades de cada sistema, ou seja, os recursos que os produtores tiveram para produzir o game. Assim, não daremos notas maiores nos gráficos de um game de Dreamcast só porque ele é mais bonito que um de PlayStation; para ganhar uma nota alta em certo quesito, o game deverá utilizar bem a capacidade de seu sistema.

2): Para atribuir as notas para cada quesito e fazer a avaliação, nós jogamos cada game até termos uma noção sólida de como ele se sai em cada aspecto.

3): Para efeitos de comparação entre os jogos, levamos em consideração outros games do mesmo estilo. Dessa forma, ao avaliarmos um game com cenários pré-renderizados, iremos compará-lo a outros jogos que utilizam o mesmo estilo gráfico, atribuindo a nota de acordo com a sua performance em relação aos demais jogos disponíveis (e também de acordo com a capacidade do console, como mencionado no primeiro quesito).

4): Quanto ao estilo do game avaliado, tomamos o cuidado de atribuir o review a um redator que esteja familiarizado naquele gênero. A matéria de um novo RPG será feita por alguém que entende deste gênero, enquanto alguém que prefira games de corrida irá avaliar os games desta categoria.

5): O objetivo de nossas avaliações é mostrar aos jogadores se um game é bom ou não, se compensa dar uma olhada, experimentar uma jogada, alugar ou comprar o game. Dando uma base do que o leitor deve evitar ou procurar.

LOGO | FICHA TÉCNICA | GAMERS

Nome do Jogo

Sistema

Produção: Quem Lança	Criação: Quem Desenvolve
Origem: País Onde É Lançado	Gênero: Estilo de Jogo
Jogadores: Quantos Jogadores	Memória: CD, GD, DVD, ??MB

Site: www.sitedojogo.com

AVALIAÇÃO | GAMERS

GRÁFICOS	X.X
SOM	X.X
JOGABILIDADE	X.X
DURABILIDADE	X.X
ACABAMENTO	X.X

X.X

PRÓS E CONTRAS | GAMERS

Prós	Contras
Nonono non onono nononon onon Onononon ono nonono nonon on Nonon non ononono non ononono ononon nono ono	Nonono non onono nononon onon Onononon ono nonono nonon on Nonon non ononono non ononono ononon nono ono

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa ficha de avaliação para os games presentes em nossos reviews. Ela é dividida em três "módulos". No primeiro, o módulo "*Ficha Técnica*", você confere os dados básicos do game em questão: **Sistema** e o **Logo** do console ao qual ele pertence no canto superior esquerdo da ficha, o **Nome do Jogo** em destaque à direita e, abaixo, a **Produção** (empresa que fabrica e lança o game), **Criação** (softhouse responsável pelo desenvolvimento do jogo), **Origem** (sua procedência: Japão, EUA, Europa ou Brasil), **Gênero** (estilo de jogo), **Jogadores** (o número de pessoas que podem jogar), **Memória** (quanto ocupa o game – quantidade de Megabits se for em cartucho ou quantidade de discos se for em CD, GD ou DVD) e **Site** (a página do game na internet). No módulo "*Avaliação*", temos as notas para cada um dos cinco quesitos: **Gráficos** (visual, nível de detalhes, efeitos especiais, animação, resolução), **Som** (músicas, efeitos sonoros, vozes), **Jogabilidade** (controle, câmera, interface, sistema de jogo), **Durabilidade** (o tempo pelo qual você continuará jogando o game, influenciado pelo tamanho do jogo, linearidade ou variedade, finais, opções extras que são liberadas, mini-games, modos de jogo e a diversão proporcionada) e **Acabamento** (o nível de capricho, que define se o título é ou não bem executado: quantidade de detalhes como modos e opções, layouts de menus e tela de jogo, elaboração do enredo, design de personagens, qualidade na atuação de voz, cenas em CG e a originalidade colocada em tudo isso). Estes cinco quesitos são avaliados com notas que variam de 0.5 a 5.0 (com divisões de 0.5 em 0.5) e geram uma **Média Final** (os quesitos são somados e divididos por 5), que aparece destacada em amarelo. O terceiro e último módulo é "*Prós & Contras*", onde você confere os pontos positivos e negativos do título avaliado.

OPINIÃO DO LEITOR

Você não concorda com alguma de nossas avaliações? Achou alguma nota injusta? Na sua opinião, nós demos uma nota alta ou baixa demais em algum quesito? Se você não estiver satisfeito com nossas notas, escreva-nos dizendo qual nota você daria para o game em questão, fazendo um breve comentário relatando o motivo de sua nota:

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP
Ou contate-nos via E-Mail:
gamers@edescala.com.br

O que você está esperando? Esta é a sua chance para defender seu game favorito, ou descer a lenha naqueles que você odeia. Escreva-nos!

RECOMENDADO DESTA EDIÇÃO

Mario Tennis 64 (Nintendo - Nintendo 64)

RESUMO DOS REVIEWS DA 7 ÚLTIMAS EDIÇÕES

Nome do jogo	Fabricante	Gênero	Nota	Ed.
PlayStation				
•Alien Resurrection	Fox Interactive	Ação	3.7	76
•Chrono Cross	Square	RPG	4.7	76
•Digimon World	Bandai	Criação	3.6	73
•Everybody Golf 2	SCE	Golfe	4.0	70
•F1 Racing Championship	Ubi Soft	Corrida	3.8	70
•Final Fantasy IX	Square	RPG	4.7	75
•Grind Session	SCE	Skate	3.8	71
•Iron Soldier 3	Vatical Ent.	Ação	3.7	75
•Koudelka	Infogrames	Adventures	3.5	73
•Legend of Mana	Square	RPG	4.0	72
•Mortal Kombat: Special Forces	Midway	Ação	3.5	74
•Mr. Driller	Namco	Puzzle	3.7	71
•Muppet Race Mania	Travellers Tales	Corrida	3.6	72
•NCAA Football 2001	EA Sports	Futebol Americano	4.1	75
•Nightmare Creatures II	Konami/Kalisto	Adventure	3.8	71
•Pool Academy	Ubi Soft/ASK	Sinuca	3.0	70
•Sno-Cross Chapionship Racing	Crave	Corrida	3.6	75
•Striker Pro 2000	Infogrames	Futebol	3.7	70
•Surf Riders	UbiSoft	Surfe	3.2	75
•Tenchu II: Birth of the Assassins	Activision	Ação	4.2	75
•Threads of Fate	Square EA	RPG/Ação	3.6	74
•Transformers: Beast Wars Transmetals	BAM Ent.	Luta	3.6	74
•Vagrant Story	Square EA	Role Playing Adv	4.8	70
•Vanguard Bandits	Working Designs	Estratégia	3.6	73
•X-Men: Mutant Apocalypse	Activision/Paradox	Luta	4.0	74
PlayStation2				
•FIFA Soccer World Championship	EA Sports	Futebol	4.1	71
•TVDJ	Sony	Editor de Video	3.2	74
•X-Squad	EA Square	Ação	3.6	76
Dreamcast				
•AeroWings 2: Air Strike	CRI	Ação	3.9	76
•Draconus: Cult of the Wyrm	Crave	Aventura	3.5	76
•Ecco The Dolphin	Sega	Adventure	4.0	72
•ECW: Hardcore Revolution	Acclaim	Luta-Livre	3.5	74
•Evolution 2	UbiSoft/Sting	RPG	3.9	74
•Fur Fighters	Acclaim/Bizarre Creations	Ação	3.9	74
•Hidden & Dangerous	Ilusion Softworks	Ação	3.6	76
•Jet Set Radio	Sega	Ação	4.6	73
•MagForce Racing	Crave	Corrida	3.8	75
•Marvel VS Capcom 2	Capcom	Luta	4.5	73
•Omikron: The Nomad Soul	Eidos/Quantic Dreams	Adventure	4.0	74
•Railroad Tycoon II	GOD	Simulador	4.0	75

Nome do jogo	Fabricante	Gênero	Nota	Ed.
•Rainbow Six	Ed Storm	Espionagem	3.9	70
•Rent-A-Hero No1	Sega	RPG/Ação	3.7	72
•Seaman	Sega	Criação	3.7	75
•Silver	Infogrames/Spiral House	RPG	3.7	74
•Spawn: In the Demon's Hand	Capcom	Luta	3.7	76
•Street Fighter III 3rd Strike	Capcom	Luta	4.0	73
•Super Runabout	Climax	Corrida	3.7	71
•Tony Hawk's Pro Skater	Crave	Skate	4.8	71
•Virtua Athlete 2000	Sega	Esporte	4.0	75
•Virtua Tennis	Sega	Tênis	4.3	74
•Wacky Races	Infogrames	Corrida	4.0	73
•WWF Royal Rumble	THA/Sega/Yukes	Luta	3.2	76
Nintendo 64				
•Army Men: Air Combat	3DO	Ação	3.6	74
•Carmageddon 64	Titus	Ação	2.7	75
•Daikatana	Kemco	Tiro em 1ª pessoa	3.7	75
•Densha de Go! 64	Taito	Simulador	3.4	73
•Duck Dodgers	Infogrames	Plataforma	3.8	73
•Indy Racing 2000	Infogrames	Corrida	3.6	73
•International Track & Field 2000	Konami	Esporte	3.7	72
•Mario Artist: Talent Studio (64DD)	Nintendo	Editor	4.0	73
•Rally Challenge 2000	SouthPeak	Corrida	3.7	75
•SimCity 64	Nintendo	Simulador	3.0	75
•Star Craft 64	Nintendo/Mass Media	Estratégia	3.8	74
Game Boy Color				
•AMF Xtreme Bowling	Vatical Ent.	Boliche	3.3	73
•Bomberman Max Red Challenger/Blue Champ	Hudson Soft	Ação	4.1	71
•Dance Dance Revolution	Konami	Dança	3.5	76
•Heroes of Might & Magic	3DO	Estratégia	3.3	73
•Nascar 2000	Software Creations	Corrida	3.3	76
•AMF Xtreme Bowling	Vatical Ent.	Boliche	3.3	73
•Turok 3: Shadow of Oblivion	Bit Managers	Ação	3.4	76
•WCW Mayhem	Electronic Arts	Luta-Livre	3.3	70
Neo Geo Pocket Color				
•Puzzle Link 2	SNK	Puzzle	3.8	70
•Rockman Battle and Fighters	Capcom	Luta	4.2	76
PC				
•Daikatana	Eidos	Tiro em 1ª pessoa	3.0	72
•Dark Reign 2	Activision	Estratégia	3.5	73
•Diablo II	Blizzard	RPG	4.5	73
•Dracula Resurrection	Dreamcatcher Interactive	RPG	3.5	74
•Grand Prix 3	N/D	Corrida	4.2	76
•Motocross Madness 2	Microsoft	Corrida	3.5	71

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '99

MAIS UM BOM GAME DA KONAMI PARA O GAME BOY COLOR

O Game Boy tem uma lista pequena de jogos belos, parece que o console não tem poder o suficiente para fazer jogos tão bons graficamente. A série ISS da Konami, nos consoles mais caros, é conhecida pela melhor representação do esporte. Aqui eles provam que para fazer um jogo portátil bom basta apenas um pouco de esforço e dedicação para enfrentar as limitações técnicas.

O jogo nos impressionou desde o começo: antes de começar a jogar você recebe muitas opções. Tudo o que você poderia esperar aparece, incluindo jogos de prática, um torneio, pênaltis e o melhor de tudo, um modo de dois jogadores com Link Cable. Os produtores parecem ter colocado todas as opções da série ISS.

Antes de começar falando da partida normal, você tem muito controle sobre seu time. Há muitas formações para escolher e há até uma lista de táticas, este pode ser acessado a qualquer hora da partida apertando Pause, então se quiser colocar o seu time na defesa depois de um gol é só fazer isso. Não esperávamos encontrar tantos detalhes em um jogo do Game Boy, mas a Konami colocou com sucesso a maioria das opções. Diferente de muitos jogos de futebol de Game Boy, os quais adotam um ângulo de cima isométrico, ISS é visto de lado.

Gráficos, jogabilidade e som

Os gráficos realmente são bons: cada um dos 32 times recebem uma cor bem distinta, como azul para França e preto para a Alemanha e o melhor é que não há slowdown. Os sprites não são muito detalhados, mas fazem seu trabalho, o que significa que o jogo parece apenas uma forma mais simples da série ISS. Mas qualquer jogo de futebol só é bom se tiver uma boa jogabilidade. Felizmente ISS é muito divertido. A experiência é muito satisfatória e os controles respondem muito bem e nunca o impedem de fazer algum drible ou até mesmo chutar para o gol. A Konami fez um bom trabalho com os dois botões do GB: um é usado para passar e o outro para chutar e quando não está com a bola, os dois são para dar um empurrão, um forte e o outro fraco. O único aspecto que faz falta é o botão para mudar de jogador, mesmo que o computador faça isso muito bem. Os seus colegas de time tem uma IA muito boa e que respeitam as formações. Os goleiros são bem habilidosos, salvando muitas bolas da rede. Escanteios, laterais, tiros de meta e faltas estão no jogo corretamente, garantindo a diversão e realismo do título. A única coisa que poderia ser um pouco melhorada é o som. Ao invés de ter o barulho da torcida, uma música é tocada durante as partidas e para simplificar, são todas terríveis e impróprias para um jogo de futebol. É claro que o Game Boy não consegue criar uma atmosfera realista como os consoles mais modernos, mas um barulho de torcida iria ser muito mais adequado do que estas músicas. Isso também se aplica para os efeitos sonoros do jogo, que não são muito fracos e nem extraordinários.

Finalizando

Mecanismos muito bem bolados, com uma jogabilidade sem igual fazem um jogo belo, ideal para os fãs de futebol e com password para gravar o seu progresso. A Konami provou que o Game Boy é capaz de manusear este título, tornando algo perto dos títulos de PSX e N64. Estamos loucos para ver o que eles vão conseguir fazer com o Game Boy Advance.

GRANDIA II

SERÁ QUE ESTA SEQÜÊNCIA DA GAME ARTS VIVE COM O NOME DE SEU PREDECESSOR? LEIA O REVIEW COMPLETO

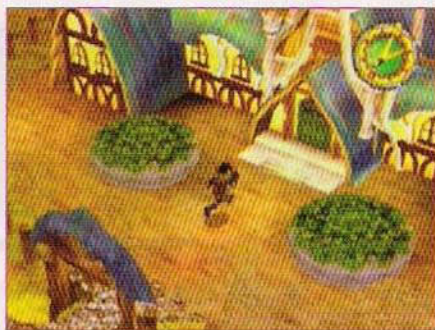
O primeiro Grandia era sobre aventura. O jovem Justin e a mais jovem Sue, foram apresentados com a oportunidade para uma aventura mais séria que eles aceitaram somente por causa da diversão e atravessam os mares onde encontram Feena uma aventureira por profissão. E é aí que a começa a verdadeira estória, Justin Sue e Feena viajam pelo mundo aprendendo sobre a lenda antiga.

Grandia II se iguala a seu antecessor em muitas áreas da jogabilidade e design, mas no departamento de enredo, parece até outra série. Em muitos modos, recebemos uma aventura mais adulta e em muitos meios o jogo está melhor do que o original. No entanto o lado ruim, é que em muitos lugares, como na história, o jogo se previne de ser uma obra de arte que esperávamos. Quando a Game Arts disse que ia fazer um enredo mais adulto, eles não estavam brincando. O enredo do jogo é sério do começo ao fim. Algumas relações dos personagens são complexas como a dos três heróis do jogo, onde eles têm uma relação muito profunda. Nas primeiras 10 horas de jogo, a Game Arts mostra que sabe contar uma estória, o personagem principal é introduzido e aprendemos o enredo de fundo, uma batalha lendária entre o malvado Valmar contra o bonzinho Granas. E perto do final do jogo, as peças começam a se unir de um modo maravilhoso e quando está chegando no final do jogo você se sente como no final de uma saga, os personagens evoluíram diante de seus olhos e a aventura está chegando ao fim. O problema está na área do meio, quando aprendemos que há outra estória além da lendária batalha entre o bem e o mal e onde os personagens se evoluem. Ryudo mostra ser mais do que um mero guarda-costas, onde Elena aprende a cantar e onde os outros personagens crescem.

Como sempre, a Game Arts colocou muita vida em seus personagens. Todos os personagens do jogo tem muita personalidade e realmente se interagem (algo que Final Fantasy fazia o oposto). Infelizmente ficamos longe dos personagens, por nunca saber o motivo de suas ações. Por que ele chegou a está conclusão? Por que estes caras se preocupam tanto se ela fizer isso ou aquilo? Por que ele está se unindo a equipe? Por que ele está agindo desta maneira? Você vai se perguntar isso pelas 40 horas de jogo e quase sempre vai pensar que isso foi devido a uma trama mal feita. O enredo de Grandia II e as viagens de suas heroínas, nem ficam tão rodeadas quanto a do original. Mas ainda, Elena comenta com Ryudo que eles estiveram em uma grande jornada. Não parecia que nós estávamos em uma grande jornada naquele ponto e até mais tarde no jogo não parecíamos estar em uma enorme aventura.

Sempre parece que a Game Arts tinha algo mais planejado. Por exemplo, durante o jogo Ryudo e seus amigos tinham mais algumas aventuras que explicariam muitos eventos, mas por algum motivo foram cortadas. Talvez algumas falas dos personagens que possibilitavam o seu desenvolvimento ou algo assim. O jogo sempre conta para a gente ao invés de mostrar o que deveríamos estar pensando em uma situação determinada.

Parece mais que eles empurram a história por nossa garganta abaixo, ao invés de que pudéssemos interagir e entendê-la. Não há tempo para que a gente possa entender tudo.

Noriyuki Iwadare fez o possível para manter uma história frágil, unida e

ele consegue em muitos momentos. Qual é o melhor meio de se sentir em uma terra diferente com músicas diferentes e instrumentos é o que recebemos aqui, cada cidade com uma música completamente diferente. Iwadare tem um estilo maravilhoso. As seqüências entre os eventos da história, onde os personagens viajam pela terra, é acompanhada por uma música que realmente descreve a situação. No começo, você vai encontrar músicas bem felizes e alegres, como é o estado atual do jogo. Mas mais tarde quando a situação é um pouco mais séria, as músicas se tornam mais sombrias e tristes.

Surpreendentemente, a trilha sonora é a melhor nestes momentos confusos da história, nunca deixando com que a atmosfera fique repetitiva. Se você já passou pela parte 1 então vai perceber melhor do que estamos falando e vai notar que as músicas quase nunca se repetem e são completamente adequadas.

Mas tirando as tentativas de Iwadare, a parte mais fraca do jogo é o enredo. Em fato é tão fraca que a jogabilidade se torna prioridade. E a jogabilidade está muito refinada, pois as áreas de calabouços e o sistema de batalha do jogo estão muito bem feitas, talvez as melhores vistas em um RPG baseado em turnos. E estas duas áreas tornam o primeiro RPG necessário para os usuários de DC.

Os calabouços são muito mais bem feitos do que em Evolution 2. Eles tem um tamanho adequado para que não perca o interesse e repleto de elementos interativos que vai sempre se perguntar o que vai acontecer depois. A interação nestas partes são dadas sempre que o jogo pedir para você apertar o botão de ação. Em um calabouço você vai ativar um elevador enquanto que em outras, Ryudo derruba algo que impede a passagem, são belos toques para o jogo. A interação não é a mais complexa que vai encontrar, mas certamente adiciona muito para o game. Alguns elementos interativos são bem divertidos, como quando você acorda um personagem que estava dormindo com um grito e etc. Em alguns calabouços você encontra algumas coisas estranhas acontecendo no fundo apenas para serem mostradas. É óbvio que a Game Arts gastou muito tempo fazendo com que cada calabouço tivesse a sua personalidade, algo que eles tentaram com o original, mas saiu muito melhor neste.

O sistema de batalha é parecido com o original. Estas batalhas são completamente em 3D, com a câmera sempre proporcionando a melhor visão. Os personagens correm até seu alvo e atacam para depois saírem do local. As belas animações, a rapidez e os efeitos sonoros realmente ajudam a batalha parecer viva. Sempre há tanta coisa acontecendo, com tantos personagens atacando de uma vez e então a ação se congela para que você dê os comandos. Nós poderíamos ficar apenas assistindo as batalhas, algo que é fácil graças ao modo auto battle, onde o computador controla o seu personagem. O mais notável são

as novas magias, as quais usam vídeos em CG nos cenários em tempo real. Muito parecida com as poderosas magias CALL do Final Fantasy, estas magias são muito belas e com certeza o deixará de boca aberta. O design das magias é o que mais impressiona. O sistema de batalhas de Grandia II funciona perfeitamente. Há tanta estratégia em colocar os personagens em uma linha do tempo visível. Alguns ataques vão jogar os inimigos para trás, uma estratégia importante quando está enfrentando um chefe poderoso, pois o deixando mais para trás, seus ataques corporais perdem um pouco o poder. Todos os ataques vão congelar o personagem temporariamente, um fato importante, principalmente quando está envenenado e quando um personagem é acertado frequentemente ele fica bem devagar. O sistema de habilidade está muito ligado ao sistema de batalhas e quanto mais nível tiver em uma magia ou habilidade, mais rápido vai poder utilizá-la.

Os personagens estão equipados com itens mágicos e que podem ser melhorados, desta vez você não equipa apenas espadas e armaduras você equipa um power-up de HP que o aumenta para 100, ou um power-up de agilidade que permite que seja mais rápido e assim por diante. Pegar todas as magias e power ups se torna uma das metas do jogo. Mas ainda não temos certeza se é melhor este sistema de habilidades do que o original. Ele arruma um dos maiores problemas do original, os personagens não precisam ficar usando a mesma magia inúmeras vezes para ganhar nível com esta magia. No entanto perdeu o sentimento de aparecer uma magia do nada no meio da batalha. O novo sistema de batalhas também parece estar auxiliado mais em números do que na melhoria do personagem. No entanto nós no sentimos muito felizes em descobrir muitas magias novas. Parece que todos os equipamentos do jogo tem um efeito colateral. Alguns recuperam a energia, magia ou pontos de habilidade em uma batalha. Outros podem ser usados como itens, como o cajado de Elena que pode curar e a espada de Ryudo que usa algum ataque elemental. E como no original, você recebe espaço para brincar com o sistema de habilidade e de batalha. Os encontros com os inimigos do jogo é enorme o bastante para você construir qualquer magia mesmo que elas não sejam muitas. Interessado em deixar suas habilidades no máximo? Então vá para a área especial (você deve descobrí-la primeiro) a qual tem um dos inimigos mais difíceis esperando que você o desafie.

Então talvez o sentido de aventura não esteja neste jogo. Mas o jogo continua tendo um belo sistema de batalhas, de habilidade , uma história um pouco confusa porém intrigante. E com isso em mente você deve pegar este jogo quando ele sair em inglês, mas se prepare para fazer algumas perguntas durante o jogo.

•FICHA TÉCNICA — GAMERS

Dreamcast

Grandia II

Produção: ESP	Criação: Game Arts
Origem: Japão	Gênero: RPG
Jogadores: 1	Memória: GD

Site: www.gamearts.co.jp

•AVALIAÇÃO — GAMERS

GRÁFICOS	4.5
SOM	4.5
JOGABILIDADE	4.5
DURABILIDADE	4.0
ACABAMENTO	4.0

4.3

•PRÓS E CONTRAS — GAMERS

Prós: A ambientação e as batalhas estão muito realistas • A animação • Cada cidade tem seu próprio tema musical • O sistema de batalhas

Contras: O fluxo do enredo precisa de mais trabalho

GIANT GRAM 2000

FANÁTICOS POR IMPORTAÇÃO: ACABA DE CHEGAR UM GRANDE GAME DE LUTA DIRETAMENTE DO JAPÃO

Amaldiçoados com jogos de luta livres ruins para o DC, parece que a resposta é importar jogos do oriente. Com o último jogo Giant Gram, a Sega fez mais do que sucesso e se estabilizou como uma produtora que sabe produzir jogos de luta. Vendo como o jogo tinha muitos detalhes, mal podíamos esperar pela sua seqüência da série All japan da Sega. Um ano mais tarde, os garotos triunfantes voltam e melhores do que nunca. Giant Gram 2000: All Japan Pro Wrestling 3 é sem dúvidas mais um título de sucesso. Profundo, inovador e muito divertido, o jogo pega todos os aspectos de seu antecessor e os melhora ainda mais. Este é um jogo de luta livre que deve ser comprado por todos os fãs do esporte. Lutadores pintados, jaulas de ferro e cadeiradas foram substituídas por dois atletas lutando para ver quem é o melhor, Giant Gram 2000 é o mais perto da realidade que vai chegar. Melhor descrito como Ric Flair encontra Virtua Fighter, o jogo é bem simples. Mesmo usando apenas três botões, o sistema de cancelamento de ataques é bem eficaz. Com um sistema bem simples, a profundeza deste controle limitado é muito grande e vasta. Quem disse que você deve fazer uma combinação de dar nó nos dedos para executar um Pile Driver? Em Giant Gram deve apertar apenas B para fazer este movimento. Se todos fossem simples deste jeito.

Mas o que não é simples no entanto, é a capacidade do jogo de criar uma atmosfera de luta livre japonesa. Os estádios são todos bem detalhados a ponto de ficarem idênticos com os reais. Cordas, arquibancadas e até o piso foram digitalizados para uma perfeição ainda maior. Se você sempre pensou, como seria lutar em frente ao público japonês, esta é a sua chance. E com a mesma qualidade, estão os visuais do jogo. Efeitos de sombra e de luz, com texturas realísticas assim como modelos

levam este jogo a outra geração. Realmente os modelos parecem menores e com mais blocos do que a versão de 1999, mas adicionando aos detalhes dos estádios, isso pode ser facilmente esquecido. E enquanto a torcida ainda continua sendo fotos com dois sprites, ela é mais bem feita do que a do título anterior. Outras melhorias também foram feitas, especialmente na seleção de personagens. Os 50 lutadores foram retirados de toda a história de luta livre japonesa, com alguns lutadores de 20 anos atrás. E enquanto os lutadores não sejam superstars quanto os lutadores dos jogos americanos, eles vão prender muito bem a atenção dos gaijin por aqui. Nomes como Steve "Dr. Death" Williams, Stan "The Lariat" Hansen e Vader são personagens muito legais e que todos vão gostar. Há até alguns personagens escondidos no jogo. Há o modo de creat-a-wrestler, que é muito legal.

Voltando do ano passado estão os modos Arcade, Tournament e Versus, mas o mais legal de todos é o Historic Battle. Com este modo você pode jogar em lutas históricas da luta livre japonesa. Bem, qual é o incentivo aqui? Você pode habilitar personagens e opções secretas com este modo. É preciso dizer mais alguma coisa? Como mencionado anteriormente o modo de criação de um lutador foi melhorado, mas comparado com títulos como WWF Attitude, este modo é bem curto. Primeiro você seleciona a sua aparência, depois você leva o seu Titan para as grandes lutas. Enquanto progride e vence os adversários do jogo vai aprendendo novas técnicas e movimentos. E ver que você deve ir lutando com os adversários para ir melhorando foi um sistema que achamos muito mais legal do que a simples distribuição de atributos que vemos nos títulos de hoje. É claro, que o que brilha no jogo é que ele testa seus reflexos do começo ao fim. A luta é um grande teste de habilidades entre você e o seu oponente e você deve descobrir o ponto fraco de seu inimigo para poder acabar com ele. Parece que com a cada geração de jogos de luta livre o realismo aumenta e o jogo de luta da Sega é uma adição bem vinda. O que também é legal é o sistema Burning Fan Meter. Enquanto você aplica golpes e mais golpes em seu oponente a torcida vai ficando mais "empolgada", até que eventualmente ela fica insana a ponto de você poder aplicar o seu Burning Rage e executar os golpes mais devastadores. Quando a sua barra está no máximo, você pode executar golpes que podem determinar a sua vitória em pouco tempo. As únicas reclamações que temos com o jogo é a barreira da linguagem. Muitas pessoas não se incomodam com isso, mas se você é apenas um João que quer saber o que significa aquelas opções junto com as estatísticas de seu personagem, isso pode se tornar irritante. Kanji ao extremo, então podemos dizer que você deve ter um bom conhecimento com o alfabeto japonês para não ter problemas com o jogo. Deixando isso de lado (e algumas mancadas como a do auto-save, auto-load e algumas músicas irritantes), Giant Gram 2000 acaba sendo o melhor jogo de luta livre do Dreamcast. Com mais personalidade do que muitos jogos americanos, Giant Gram 2000 é ótimo para ser importado por todos os fãs de luta livre.

SYDNEY 2000

EIDOS GANHOU OURO, COM O ÚNICO JOGO DE OLIMPÍADAS OFICIALMENTE AUTORIZADO NO ANO DE 2000

Você já viu o logo das Olimpíadas? Aqueles cinco anéis. Este símbolo representa os cinco continentes da Terra e se encaixa muito bem com o tema olímpico. A meta da olimpíada é ver quem é o melhor de uma certa categoria, independente de raça e credo e todos os atletas do mundo devem ir a Austrália sem preconceito. O local: Austrália. A data: 15 de Setembro a 1 de Outubro. A Hora: Durante o dia todo. Antes disso é hora de conseguir o ouro olímpico em seu Dreamcast, pelo Sydney 2000 da Eidos, a produtora que tem a licença oficial das Olimpíadas 2000. Este jogo recebe ouro, prata ou bronze? Será que este jogo se classifica? Vamos ver.

Sydney 2000 traz 12 eventos para o DC: Corrida de 100 metros, 110 metros com obstáculos, Javelin, arremesso de martelo, pulo triplo, salto, tiro ao alvo, nado de 100 metros estilo livre, mergulho de 10 metros e levantamento de peso, corrida de bicicletas e de caiaque. O número de eventos é o problema Nº 1 do jogo importado da Sega, Virtua Athlete 2000 e está resolvido. Os 12 eventos proporcionam variedade o bastante para você poder comprar este jogo sem problemas. Afinal, este é o produto oficial das Olimpíadas. Os controles dos eventos são bem simples, como ficar apertando o botão sem parar na corrida de 100 metros ou para ganhar velocidade no pulo triplo. No entanto há algumas mudanças. Por exemplo a corrida com obstáculos, requer que você aperte outro botões para ir pulando as barreiras. Os eventos de nado, você deve sincronizar os apertos de botões com os braços e pernas de seu atleta. O ciclismo requer que você preste atenção na resistência e não apertar rapidamente os botões. Tirando estas mudanças, os sistemas de controles são bem fáceis. O controle do DC parece ter sido feito para este jogo, pois você pode usar os dedos do meio de sua mão direita para apertar os botões rapidamente, enquanto segura o controle com a sua mão esquerda no segundo espaço do VMU. Os eventos que requerem apertos rápidos de botões são muito satisfatórios e o controle do DC faz um bom trabalho. Não é para dizer que todos irão gostar da jogabilidade de ficar apertando os botões, nós gostávamos da jogabilidade de Track and Field da época do Nes, mas Sydney 2000 mostra que esta jogabilidade é bem

chata. Depois de alguns eventos de 100 metros livres, nossos dedos começaram a doer, então tivemos que dar um tempo para poder voltar a jogar bem. Nós realmente não gostamos muito deste tipo de jogabilidade, onde você deve apertar os botões até seus dedos começarem a pegar fogo. Por isso que gostaríamos que houvesse o medidor de resistência nos outros eventos além de ciclismo, pois preferimos mais estratégia do que simplesmente ficar apertando rapidamente os botões.

Há muita coisa para fazer no jogo, há o modo arcade que permite que jogue em todos os eventos e compita em até quatro pessoas. Há também o modo de técnico, o qual dá pequenas instruções de como melhorar seus pontos, mas o que é realmente legal neste modo é que ele permite que você jogue os eventos inúmeras vezes sem interrupções (algo que é muito bem vindo, graças aos irritantes loading times antes e depois dos eventos). Este modo permite que melhore suas habilidades nos eventos, mesmo que como dito antes, os eventos de apertar rapidamente os botões, não é sobre habilidade. O modo mais legal é o tão chamado Olympic Mode. Neste modo você monta um time com 12 personagens diferentes que sobe dos ranks menores para a classe olímpica, indo com cada atleta em três competições de seu evento antes de chegar as olimpíadas. Seus atletas começam fracos, lentos e você deve melhorá-los para conseguir finalmente o ouro. Você faz isso participando de vários exercícios na academia. Cada evento requer que passe por três

exercícios para que o seu atleta grande e gordo fique habilidoso o bastante. Mesmo parecendo que eles não melhoram a sua habilidade no jogo, os exercícios são mini-games.

Os produtores foram muito espertos em fazê-los divertidos e alguns você deve pensar rápido. É de algum modo, você tem que refazer alguns dos exercícios para cada um de seus atletas e os eventos que permitem que se classifique na área avançada são muito difíceis e nossas mãos acabam ficando um pouco cansadas depois de algumas vezes, mas este modo é uma boa adição e esperamos que jogos olímpicos do futuro repitam isso.

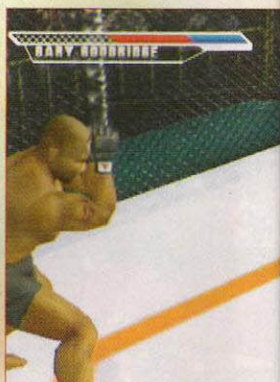
O modo Olympics é onde o jogo fica mais perto da realidade. Quando você entra nas Olimpíadas, você recebe uma cerimônia de abertura, incluindo até a tocha olímpica. Se ganhar a sua medalha, vai ouvir o hino de seu país seguindo de uma outra cerimônia de fechamento. O mais estranho de tudo, é que não há um modo de create-a-athlete. Ou seja se você quiser fazer um atleta parecido com você, estará perdido, o que é estranho para um jogo de um console da próxima geração. Você fica preso com os personagens básicos que o jogo lhe traz. Os jogos Olímpicos ocorrem de quatro em quatro anos, certo? O comitê, o governo e os patrocinadores gastam milhões para fazer as Olimpíadas certo? E aqui temos um jogo baseado nestes eventos que parece inacabado e não tem metade da qualidade que deveria ter, especialmente para o DC. Sim, o jogo tem o logo de Sydney, algumas introduções muito legais, comentaristas reais. E o modo Olympics é muito legal e se parece muito com as olimpíadas. Mas no final das contas não terminou sendo um produto que imita a energia das olimpíadas. Há pouco esforço para que este jogo pareça real e há pouca continuidade entre os eventos. Há um pouco sobre a história dos eventos e sobre as Olimpíadas. E quando o atleta está nas cerimônias de abertura, você não sente que a torcida está excitada e considerando que o próximo jogo das Olimpíadas será feito apenas daqui a 4 anos, a Eidos deixou a desejar. O jogo também parece um pouco mal feito para o DC. Os personagens tem um visual bom e são devidamente animados, mas os estádios são horríveis graças a torcida mal feita. Problemas de framerate em alguns eventos, assim como uma interface parecida com PC indicam que este jogo vai ser adaptado rapidamente para o PC. Você provavelmente vai preferir ir para as Olimpíadas, ou apenas alugar o jogo. Esperamos que o jogo de 2004 traga mais coisas boas, mais eventos e mais do espírito olímpico.

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

A CRAVE ESTÁ PRONTA! OS LUTADORES ESTÃO PRONTOS! E O SEU DREAMCAST?

É uma coisa rara, mas de vez em quando sempre aparece um jogo que o deixa maravilhado. Não importa se vem na forma de Sonic the Hedgehog ou Super Mario World, estas jóias raras sempre são muito bem esperadas pelos veteranos. E o nosso bom Dreamcast se tornou um playground para estes tipos de títulos. Trazendo uma linha inacreditável com Crazy Taxy, Soul Calibur e Dead or Alive 2, está máquina tem muitos títulos legais. E acredite, ela conseguiu de novo! O jogo mais realista de luta da Crave Entertainment merece mais crédito do que pensávamos.

O jogo Ultimate Fighting Championship captura todos os aspectos desta luta brutal. Do momento que você liga o jogo até a luta final, o game é tão realista que você vai começar a assistir de verdade estes campeonatos. Com muitos polígonos, este jogo tem um belo visual. Seguindo o nível de detalhes como Tekken Tag Tournament e Soul Calibur, este jogo é uma obra de arte. Os personagens têm um rosto idêntico da vida real e ainda trazem seus detalhes, como tatuagens, cortes de cabelo e etc. Tirando algumas pequenas quedas na framerate, os personagens deste jogo são o que você sempre quis ver. É claro que o aspecto mais impressionante é o andar dos lutadores até o ringue. Os personagens deste jogo se movem com mais realismo do que nos jogos WWF Attitude, é de realmente cair o queixo.

Seguidos de um filminho da vida real e algumas poses, você nunca vai se cansar de assistir as entradas. A beleza não para por aqui no entanto. A Crave não trouxe qualidade apenas fora do ringue, ela colocou este aspecto dentro também. Muitas porradas e sangue, o enorme juiz John McCarthy (com

suas luvas de borracha e tudo mais) e as garotas do intervalo mantém as coisas no lugar. Você vai ficar feliz olhando seus oponentes gritando de agonia, enquanto dá uma chave de braço nele. Os fãs de Tekken ficarão felizes, sendo este jogo parecido com o clássico da Namco.

e voadoras são apenas os movimentos básicos do jogo. As lutas podem durar de 5 a 15 minutos. Dependendo de sua habilidade e do oponente, a luta pode se tornar insana e violenta. Veja quanto tempo vai demorar para suas mãos ficarem molhadas, apenas 10 minutos. Não

roupas no decorrer do jogo. Logo que criar o seu personagem vai começar a enfrentar seus oponentes por pontos de habilidade, o que vai determinar o seu poder no jogo. A minha única reclamação neste modo é que faltou algumas opções básicas. A altura e o peso não

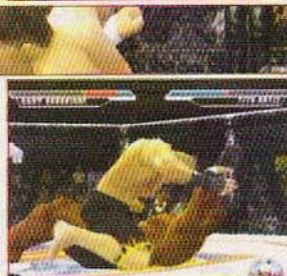
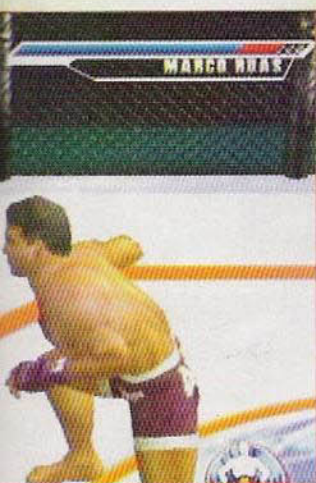
O que você pode esperar do jogo

Adicionando um pouco de realismo aqui e alí, acrescentando outros golpes, a engine parece ter sido mudada para melhor. Enquanto os contra-ataques sejam difíceis de se executar, a facilidade e rapidez de aprendizagem justifica tudo. Leia o manual uma vez, depois lute por uns 5 minutos e já vai estar pronto para tudo. Mas mesmo com este aprendizado rápido, o jogo permanece interessante e você vai continuar jogando esta beleza por alguns meses. Trazendo uma lista de movimentos de 300 golpes e combos que têm até 1.200 variações, os jogadores terão muito o que aprender. Todo movimento que você pode imaginar de cada arte marcial está no jogo. Chaves, socos, chutes

pense que está limitado a lutar em apenas uma luta simples. O jogo além do básico Exhibition Mode vem com alguns modos interessantes. Modos adicionais como UFC e Championship Road vai fazer com que seu lutador compita por títulos e eventualmente você vai lutar com um monstro enorme chamado de Ultiman. Este enorme monstro cinza vai fazer você sofrer com seus golpes e chaves. E então temos o modo Career. Este modo é básico para quase todos os jogos de esporte, ele permite que você crie um personagem e o treine. O modo de edição de personagem é bem extenso e permite que você mude os movimentos, estilo de arte e até a voz. E para adicionar a diversão, você pode habilitar mais e mais

podem ser alterados assim como a aparência. Com a exceção da mudança de cor de sua roupa, a sua criação vai ser bem parecida com a do restante. Com isso dito, o tempo que você vai ficar neste jogo vai duplicar devido ao modo Career. O que não é bom neste jogo? Profundo e complexo, fácil de se jogar, mecanismos bons e um visual inigualável. Com nada faltando UFC acaba sendo um dos melhores jogos de luta deste ano. Bonito, muito bem detalhado e muito divertido, a Crave conseguiu fazer um vencedor.

Ficha Técnica — Gamers

Dreamcast

Ultimate Fighting Championship

Produção: Crave Entertainment	Criação: Anchor Inc.
Origem: Japão	Gênero: Luta
Jogadores: 2	Memória: GD

Site: www.cravegames.com

Avaliação — Gamers

Gráficos	4.5
Som	4.0
Jogabilidade	4.0
Durabilidade	4.0
Acabamento	4.0

4.1

Prós & Contras — Gamers

Prós: Game bem realista; As texturas; As vozes dos personagens; O game é muito divertido

Contras: O framerate cai um pouco

MARIO TENNIS 64

O PRODUTOR DE MARIO GOLF SE EXCEDE COM O QUE É TALVEZ O MELHOR JOGO DE TÊNIS JÁ FEITO

Lembra-se de Mario Golf para o N64? Se você comprou este jogo não pode esquecê-lo. Produzido pela Camelot Software Planning, o jogo foi baseado no antigo lançamento da produtora Hot Shot Golf e trouxe um novo nível de controles intuitivos e belos gráficos. A formula com certeza funcionou, pois este jogo é muito adorado até hoje. Introduzindo Mario Tennis, o mais novo jogo de esporte da Camelot Software Planning e facilmente o jogo mais legal e aditivo da companhia. Mario e mais de uma dúzia de personagens da Nintendo vão para a quadra desta vez e como em Mario Golf, tem gráficos simples, com um estilo arcade muito legal misturado com mecanismos bem profundos e bem feitos. Mario Tennis trás uma experiência de um jogador muito legal e com segredos o bastante para fazer com que você continue procurando por segredos e é um dos melhores jogos para o Nintendo 64.

JOGABILIDADE

Mario Tennis é todo colorido, bonitinho e com todos os mascotes da Nintendo, mas mesmo assim respeita as regras do esporte. Os personagens são muito adoráveis e são 16 ao todos (mais muitos novatos que podem ser transferidos pelo GB Transfer Pak) completo com muitos modos como Tournament, Exhibition e jogos duplos ou simples. Todas as regras do esporte estão no jogo, a linha muda se estiver jogando em dupla ou sozinho e se fizer Foul (falta) duas vezes perde ponto. Mas isso não significa que não tem um pouco de "Terra da Fantasia" aqui. Enquanto que a maioria das regras básicas continuam sendo as mesmas, outros modos de jogo incluem, Ring Shot (onde você deve atirar uma bola de tennis que deve passar por várias argolas) até Piranha Challenge (algumas plantas carnívoras mandam bolas e você deve rebater todas). Você pode até ir para o castelo de Bowser, em uma quadra de tênis em cima de um rio de lava com muitas caixas de power-ups se acertar a caixa vai receber um ataque especial. Todos estes modos são muito divertidos, mas não são tão organizados e aditivos quanto os modos Tournament e Exhibition (os quais você habilita os segredos). O estágio de Bowser não é como a gente esperava. Enquanto a idéia de jogar com cascos de tartaruga voando para todos os lugares pode parecer legal no papel, isso não funcionou muito para o jogo.

A Camelot Software mantém o esquema de controle do jogo bem simples por fora e profundo por dentro. O que queremos dizer é que é possível pegar o jogo e já sair jogando bem na primeira vez sem aprender todos os movimentos extra. O direcional analógico controla o nosso mascote pela quadra, enquanto o A e o B fazem o resto. Normalmente o botão A manda a bola rápida e o B manda a bola por cima, mas há muito mais do que isso. É possível colocar mais poder nas tacadas apenas segurando os botões A e B por mais tempo. Funciona perfeitamente mas há um risco no processo: enquanto deixa o botão apertado, o nosso personagem fica paralisado e não pode se mover pela quadra. O botão Z cancela a sua tentativa de aumentar o poder, recuperando o controle de seu personagem, mas se o oponente mandar a bola do outro lado da quadra, dificilmente você consegue pegá-la. Com isso dito, você vai ter que saber quando aumentar a sua energia. E há mais, usando a combinação de A com B, você pode mandar uma bola alta que passa por cima do oponente se ele estiver perto demais da rede. Ou você pode executar rebatidas fracas para a bola bater na rede e cair do outro lado. Então todos estes movimentos adicionam muito para a estratégia do jogo. E tem mais. Cada personagem do jogo tem seus próprios atributos que realmente afetam o jogo. Luig e Mario são bons jogadores, mas eles não se excedem em nenhuma área particular. Enquanto isso baby Mario é super rápido e Donkey Kong é muito poderoso e Boo pode mandar bolas com muito efeito e realmente eles tem muita balança em todo o jogo. E tudo vem junto resultando em um game com mecanismos muito bem feitos e aditivos.

MULTIPLAYER

Mesmo que gostamos o modo de um jogador, não há como negar, ele realmente brilha com mais de 1 jogador jogando. Chame três de seus amigos e pegue seus personagens favoritos, selecione uma partida dupla e se divirta. Vocês não conseguirão deixar os controles, nós garantimos. E o jogo de um contra o outro é imensamente agradável do mesmo modo.

GRÁFICOS

Os visuais do jogo são exatamente o que você espera, bonitinhos, coloridos e simples bem ao modo da Nintendo. Todos os mascotes estão muito bem feitos e animados (como a cara que eles fazem depois de ter errado uma rebatida). Tem um modo de replay e a câmera dá zoom na ação e o framerate nunca cai, o jogo é sempre rápido. Nada é muito detalhado e em fato, algumas texturas de fundo precisam de algum trabalho, são um pouco mal feitas, mas a maior parte da ação ocorre nas quadras e é difícil de notar isso.

SOM

A Camelot fez um bom trabalho com este jogo e usou grandes linhas de som. Mario sempre fala a sua palavra de marca registrada "Mamma-mee-a!". Enquanto que os personagens maiores como o Donkey Kong rugem. Enquanto que os outros sons do jogo são o que você pode esperar de um jogo de tênis, quando devolve uma bola, pode esperar pelo "Yahoo!" ou "Yeah!", isso e os efeitos da bola pingando ou das rebatidas. As músicas são bem alegres e do velho estilo "Mario".

FINALIZANDO

A produtora Camelot provou que mais uma vez consegue pegar os mascotes da Nintendo e fazer grandes jogos de esporte. Mas a companhia realmente se excedeu com Mario Tennis, um dos melhores jogos do Nintendo 64. O título que contém mais de 16 personagens com regras verdadeiras de tênis e muitos power-ups, é difícil de se parar de jogar assim que começar. Mas mesmo se tiver força de vontade para parar de jogar, vai estar de volta para o jogo em no máximo 10 minutos para habilitar mais segredos ou para jogar com seus amigos. Apenas pegue cadeiras confortáveis, pois vai ficar muitas horas jogando este super jogo!

•FICHA TÉCNICA — GAMERS

Nintendo 64

Mario Tennis 64

Produção	Criação
Nintendo	Camelot
Origem	**Gênero**
Japão	Tênis
Jogadores	**Memória**
4	N/A

Site: www.nintendo.co.jp

•AVALIAÇÃO — GAMERS

GRÁFICOS	4.0
SOM	4.5
JOGABILIDADE	5.0
DURABILIDADE	5.0
ACABAMENTO	5.0

4.7

•PRÓS E CONTRAS — GAMERS

Prós
- Os personagens estão bem animados
- O modo de multi-player
- Diversão nota 10

Contras
- Poderiam dar uma melhoradinha nos gráficos

SPIDER-MAN

O JOGO DE AÇÃO DE NEVERSOFT É QUASE QUE PERFEITO. CONFIRA!

Com certeza este é o melhor jogo do homem aranha para qualquer console, a Marvel, Activision e Nerversoft conseguiu algo que nenhuma produtora conseguiu antes. Com este jogo, o time re criou a imagem do maravilhoso homem aranha em um belo jogo de aventura / plataforma com muitos vilões dos quadrinhos.

A Neversoft não pegou apenas um jogo de ação e colocou a roupa do homem aranha no personagem principal. O time criou algo que permite que faça quase tudo que o homem aranha faz com perfeição. Desde andar pendurado nas teias pela cidade, escalar muros altos e até socar os vilões faz com que você se sinta o próprio aranha. Spider-Man é um jogo legal, mas não é perfeito, é muito fácil e em algumas vezes os ângulos de câmera são muito ruins e os controles deixam a desejar. Mas tirando estes pequenos problemas, Spider-Man é o melhor jogo até hoje do nosso velho amigo aranha. Este jogo realmente traz o mundo de homem aranha diretamente dos quadrinhos.

A JOGABILIDADE

Seguindo a fórmula tradicional de plataforma / ação, Spider-Man é um jogo de ação que segue as aventuras de Peter Parker. Para aqueles que não conhecem a história (se mate!). Homem aranha é a história de um estudante colegial que em uma experiência, ele é mordido por uma aranha radioativa e então recebe habilidades sobre humanas

de aranha. O game mostra um pouco do passado de aranha, mas começa com ele recebendo uma armadilha quando o Dr. Octupus fala coisas erradas dele com o povo. Peter Parker estava no meio da multidão vendo tudo. Daqui em diante, o homem aranha deve enfrentar todos os vilões antigos, mais o departamento de polícia, que acredita que o homem aranha é culpado por um crime que não cometeu, enquanto você passa por seis missões enormes.

A primeira coisa que os jogadores percebem no homem aranha e que ele pode balançar pelos prédios como na revista em quadrinhos. Usando uma engine parecida com a de Tony Hawk ou Apocalypse, Spider-Man tem uma engine bem engenhosa. Os jogadores podem fazer literalmente o que o homem aranha pode fazer: atirar teias, criar um escudo de teias, formar cones de teia em suas mãos, chutar, socar, arremessar, atirar bolas de teia. Para abreviar é muito maravilhoso. O design das fases é interessante também. Parece que a Neversoft criou uma fase que usa todas as habilidades de nosso herói. Então se jogou um game de plataforma como Mario ou Crash, vai reconhecer os estilos de puzzles, inimigos e os mais familiares chefes de fase. Há toneladas de fases específicas do homem aranha. Em uma fase, o homem aranha deve cruzar a cidade atrás de Venom. Este é o básico teste a sua habilidade de se balançar na teia. Há o nível de escapar do helicóptero da polícia, onde o homem aranha sobe no prédio se desviando dos mísseis. É bem fácil mas continua muito divertido. Em uma fase você deve ficar no teto de um trem em movimento enquanto uma tropa de capangas do homem lagarto o ataca. É uma jogabilidade bem arcade. E o mais estranho, mesmo havendo muitas fases, elas são muito curtas. Cada uma tem um quebra-cabeça para ser resolvido, alguns inimigos para passar ou um botão para encontrar. (O próximo parágrafo conta um pouco dos chefes, então pare de ler agora se não quiser saber antes de jogar).

A Actvision com certeza quis recompensar os fãs, pois este jogo tem muitos personagens da Marvel. O jogo trás um grande elenco de amigos do homem aranha, como J. Jonah Jameson, Mary-Jane Watson, The Black Cat, The Human Torch, Daredevil, Captain America e o Punisher, assim como alguns inimigos memoráveis. No final de cada fase o homem aranha deve enfrentar um chefe e cada chefe é um inimigo lendário do nosso herói. A maioria dos fãs não ficarão desapontados. Você vai encontrar Scorpion, Rhino, Venom (duas vezes), Mysterio, Carnage, Doctor Octupus e um chefe exclusivo do jogo. Cada chefe tem uma seqüência que deve aprender para acabar com ele e os mais difíceis são o segundo Venom, Mysterio e Scoprion. Enquanto nós nos divertimos 99% com o jogo, percebemos algumas áreas que precisavam ser melhoradas. Quando usamos o D-Pad ou o controle analógico, o homem aranha nem sempre ia para onde queríamos. Ele não se move com tanta precisão e isso nos deixou muito frustrados nas lutas com os chefes, lançamentos de teias e pulos em altas distâncias. O maior problema era se alinhar com um inimigo. Não conseguíamos acertar o homem lagarto de longe com a nossa bola de teia simplesmente porque não conseguíamos nos alinhar com o oponente. E em alguns momentos a câmera chegava muito perto, impossibilitando a visão do resto do ambiente.

As animações de chutes e socos não são muito refinadas. No nível do metrô, onde o homem aranha deve sobreviver de um ataque de capangas, enquanto você dá socos o homem aranha vai indo diretamente para a borda do metrô, além de isso ser um erro, as animações de soco eram bem pobres. Talvez a nossa maior reclamação é que o jogo é muito fácil. Jogamos pelo jogo no Medium e foi muito fácil. Um bom jogador, pode vencer este jogo em um dia ou dois. O jogo fica mais difícil no final, mas não é tanto e nós esperávamos que ele nos desafiasse mais.

OS GRÁFICOS

Uma coisa é certa: A Neversoft igualou os gráficos com a revista em quadinhos. O homem aranha não parece ter sido tirado do horrível seriado de desenho dos anos 80, ele é ágil, rápido e belo. Ele tem muitas poses dos quadrinhos e as animações são muito boas. Em algumas vezes elas são ruins, mas na maior parte são boas. O design dos personagens quase não tem falhas. Todos estão como deviam estar JJJ tem o seu cigarro e Venom está enorme e musculoso como deveria ser. O Scorpion, Rhino e Carnage estão exatamente como deveriam estar. As texturas são magníficas em todos. Os únicos personagens que estão estranhos é a Black Cat e Mary Jane Watson. O cabelo delas estão retangular e seus peitos também (estão estranhos) e elas dividem a mesma textura de rosto.

Na parte de apresentação Spider-Man é uma jóia rara. Ele tem bastantes cenas em FMV que se desenrolam junto com a história. Mas para sermos honestos, os FMVs são muito bons em algumas partes, porém péssimos em outras. Algumas cenas têm menos qualidade do que as outras, mas ao todo elas transmitem bem o mundo de homem aranha.

O SOM

Mais uma vez em termos de apresentação o jogo consegue altos pontos. Ele remixou a música dos anos 70 (aquela, "Spider-Man, Spider-Man, does whatever a spider can, spins a web, any size, catches thieves, just like flies, look out here comes the Spider-Man") e ficou muito bom. Você também recebe a voz de Stan Lee narrando o começo do jogo que adiciona muito ao clima. As palavras saem de sua boca com a mesma atmosfera que você lê os primeiros parágrafos de uma história do homem aranha. Quase todas as vozes do jogo são bem atuadas, desde a voz maníaca de Scorpion, até o sotaque primata de Rhino e as falhas na fala do homem lagarto. Parece que o diálogo foi feito pelo próprio Stan Lee. As vozes de Peter Parker estão maravilhosos, está tudo perfeito!

FINALIZANDO

Spider-Man é um jogo que vai agradar a todos. É realmente o primeiro game que faz justiça a fama de nosso herói. Ficar pendurado nos prédios e balançar em sua teia nunca foi tão bom. Tanto o visual e o som estão bem feitos e o jogo realmente parece os quadrinhos. A nossa maior decepção é no departamento de jogabilidade. O game é um jogo de plataforma que explora as habilidades do homem aranha, mas ele não oferece nada de novo que Mario e Zelda ofereceram. Sim ele é divertido e ficamos totalmente presos ao jogo, mas apenas por dois dias, pois o jogo é muito fácil. Há algumas revistinhas que você deve pegar durante as fases que fazem com que o jogo fique ainda mais parecido com os jogos de plataforma, mas são legais de pegar. As missões de treinamento são bem legais também e há muitos segredos para descobrir e no final todo mundo acaba gostando do jogo, pena que ele é muito simples e curto.

Ficha Técnica — Gamers

Spider-Man — PlayStation

Campo	Valor	Campo	Valor
Produção	Activision	Criação	Neversoft Ent.
Origem	EUA	Gênero	Ação / Plataforma
Jogadores	1	Memória	CD

Site: www.activision.com

Avaliação — Gamers

Critério	Nota
GRÁFICOS	4.0
SOM	5.0
JOGABILIDADE	4.0
DURABILIDADE	3.5
ACABAMENTO	4.5
Nota final	4.2

Prós e Contras — Gamers

Prós: Um ótimo storyline; Texturas bem feitas; A atuação das vozes e efeitos sonoros estão excelentes

Contras: O game é muito curto

BALL BREAKERS

A PRIMEIRA IMPRESSÃO "NÃO" É A QUE FICA

Ball Breakers (que recebeu o nome de Mo Ho no Reino Unido e foi muito bem recebido lá) foi tão surpreendente que esquecemos de dizer que este jogo custava um preço caramada.

A Take 2 fez algo certo em vender este jogo por apenas US$9,99, pois todos comprariam e as recompensas seriam boas. Agora não nos deixe errar, este game valeria um preço normal. Mas chega de falar sobre o valor do jogo, vamos falar sobre como ele é.

A JOGABILIDADE

Sempre nos perguntamos se alguém conseguiria refazer Marble Madness. Ninguém poderia dizer que o jogo tinha belos gráficos, mas era divertido e tinha bons controles. Você pode pensar neste jogo como um filho bastardo de Marble Madness com Final Fight. Ele mantém o controle e a física boa, mas sai da jogabilidade infantil e apela para algo mais sério. Não há sangue em Ball Breakers, pois os combatentes são robôs. Bem na verdade são andróides. A história do jogo não é lá essas coisas, confusa, mas é boa. Formas de vida artificiais do mal foram mandados para uma colônia e trancadas, sem nenhuma razão e lá tudo o que estava abaixo de troncos que foram cortados e substituídos por bolas. As bolas servem como pés para eles, quando se move e faz uma curva, o robô faz uma parada repentina. Isso é bom e é ruim, pois quando está parado é muito melhor para dar um soco do que quando está se movendo e com esta movimentação fica muito difícil fugir de um soco. Os robôs então competem em áreas com objetivos diferentes como Last Man Rolling (um jogo de luta com obstáculos), Tag (onde você deve pegar objetos por toda a fase em um limite de tempo), Run The Gauntlet (uma corrida até a linha de chegada), Race (adivinhe!!!) e Pursuit (como Gauntlet mas com uma onda de água atrás de você), King of the Hill (você deve ocupar um espaço mais tempo possível) e Powerball (você deve levar a bola para um ponto e marcar um gol). Todos estes jogos diferentes são divertidos e realmente o divertirão muito se você tiver um amigo para competir. Cada um dos personagens do jogo, Angel, Apostle, Benny, Lockdown e SO-PH-IE tem seus próprios pontos fortes e fracos, e cada uma das 10 áreas da prisão testam um destes pontos, por exemplo Angel pode ser melhor para corridas por causa de sua velocidade, enquanto que a força de

Lockdown é mais indicada para combates. É uma balança legal, mas não é extrema o bastante para você precisar de um robô determinado para terminar uma fase.

OS GRÁFICOS

Graficamente este jogo é impressionante. A maior e mais impressionante adição é que todos os terrenos das fases podem ser deformados. Não ao ponto de mudar os designs, mas quando um inimigo é morto, a sua bola se detona lançando uma onda de choque que derruba tudo que está por perto. A explosão é algo fora da realidade e exagerado que destrói todo o ambiente a sua volta e adiciona muito ao jogo. Enquanto as 10 áreas do jogo deveriam ser diferentes, tudo foi feito com um esquema de cores azul e cinza, que fica impossível definir em qual fase você está. Não é para dizer que as texturas sejam ruins, mas ao mesmo tempo você não vai ver nada de revolucionário aqui.

A interface é muito boa, com animações das bolas com muita realidade e os menus do jogo são bem desenvolvidos. A interface de ação é bem pequena, oferecendo detalhes como energy, health e rage (quando chega ao máximo pode executar um ataque rotatório) e laps. Se há algo que poderia ser dito para os produtores Lost Toys é que está muito legal para os olhos.

O SOM

O som do jogo é bem fraco. Os sons são estranhos e não convencem que são metais se chocando com metais ou explosões. Tudo foi feito sem muito cuidado ou qualidade. Nenhum dos personagens tem sons próprios ou falas e não há nenhuma fala no jogo inteiro. A música é um pouco melhor, com alguns tons e notas que formam uma melodia muito boa. Em algumas vezes há músicas mais lentas e em outras mais rápidas, mas nada que você vá se lembrar depois de 5 minutos que desligou o video game. Com isso dito, a música não é algo bom e nem horrível. Como a maioria dos jogos de Playstation de hoje, é mediana.

FINALIZANDO

Ao todo, Ball Breakers é divertido. Há muitos modos de jogo e há bastante qualidade pelo preço que vai pagar.

E no final, esperamos que este jogo venda bem, não só porque ele é divertido mas também pelo seu bom preço. E por um primeiro esforço, a produtora Lost Toys conseguiu algo genuinamente divertido em suas mãos. Vamos esperar que o próximo jogo deles seja ainda mais divertido.

BUST A GROOVE 2

AS CANÇÕES PERMANECERAM AS MESMAS?

Bust-A-Move, era para nós aqui da redação um dos games mais divertidos até ver Parappa no final de 1997. Nós éramos grande fãs do original, mesmo que ele não tinha saído em inglês. Muitos clones deste jogo foram feito, mas nenhum com tanto sucesso quanto o original, pois ele havia pego o público de surpresa, ninguém esperava um jogo como aquele. Mas estes dias se passaram e agora chegou Bust-A-Groove 2. No entanto é difícil de esconder os problemas deste jogo, alguns vindo dos conceitos básicos e outros da execução específica da seqüência. Ainda é um grande jogo, mas ele vai apenas segurá-lo por algum tempo. No caso de ter perdido o primeiro jogo, a jogabilidade de Bust-a-Groove é bem simples. Pegue um dançarino e vai receber um palco com algumas flechas e botões subindo, onde você deve apertá-los na hora certa. Se não errar nada vai ganhar pontos e fazendo combinações de botões ganhará ainda mais pontos. Os movimentos de ataque do primeiro jogo ainda estão aqui, mesmo que agora tenha um número limitado e o seu oponente pode evitar seus ataques se ele for rápido. Bust-a-Groove 2 realmente melhora sobre o seu antecessor o aspecto de animação de personagens, o qual era a luz da série. O original era um exemplo claro de como usar a captura de movimentos, havia belos movimentos de dança e a seqüência leva esta mesma filosofia ainda mais longe, com uma animação mais suave do que nunca.

Shorty era um de nossos favoritos e adoramos suas novas animações, mas nenhum personagem falha em impressionar, com movimentos muito bem executados e belos. Alguns personagens novos são realmente bem feitos como o zumbi Bi-O e a memorável garçonete Comet. A roupa dela no P1 é muito sexy e você fica grudado no jogo por causa dela. Então há a música, o conteúdo de um jogo rítmico, que é tudo que ele depende. Talvez vamos nos arrepender de dizer isso, mas não temos certeza se gostamos da música deste jogo quanto gostamos do original. Os produtores licenciaram músicas individuais ao invés de fazer com que Ayex Trax fizesse toda a trilha sonora. Muitas músicas são muito brandas, vazias e ainda preferíamos o J-pop de Frida, ou o hip-hop pesado de Strike da versão importada. Realmente as músicas parecem sem inspiração, a não ser que você as ouça com

cuidado, o que é quase impossível, pois em um jogo desses você presta mais atenção em apertar os botões em ritmo, não ajudando muito, pois a maioria das músicas tem agora letras em inglês, mas ainda preferimos as versões japonesas.

O design das fases mudaram um pouco e dependendo do seu gosto você pode ou não gostar. A primeira fase é bem básica, o cenário de fundo é bem dinâmico, mas quando fizer os movimentos mais difíceis vai continuar parado no mesmo lugar. Em contraste, outras fases do jogo, sacrificaram os detalhes do ambiente pelo tamanho e a habilidade de poder se mover por todo o palco. O nível de Heat por exemplo o coloca em uma enorme fundição de metal.

É legal ver o ambiente mudar enquanto é levado para outros lugares enquanto é carregado por um guindaste, mas mesmo assim a mancada da falta de detalhes é algo que faz com que nós preferimos o seu estágio no primeiro jogo. Por fim, este jogo não é muito diferente, a não ser por suas animações. Coloque em mente se você estivesse em uma escola de animação, receberia um A por um trabalho como este, mas os gráficos nem sempre resultam em diversão e os fãs do jogo original podem não reagir de modo positivo com este jogo.

Ainda é um bom jogo para festa, especialmente quando reune-se os amigos para uma disputa.

Finalizando

Bust-A-Groove 2 não é uma grande melhoria de seu antecessor e o modo de um jogador se torna muito cansativo depois de algumas horas de jogo. Mas ainda assim, vale a pena adiquirí-lo caso não tenha jogado a versão japonesa.

•FICHA TÉCNICA — GAMERS

PlayStation

Bust A Groove 2

Produção	Criação
Enix	Enix
Origem	**Gênero**
EUA	Dança
Jogadores	**Memória**
2	CD

Site: www.enix.co.jp

•AVALIAÇÃO — GAMERS

GRÁFICOS	4.0
SOM	4.0
JOGABILIDADE	4.0
DURABILIDADE	3.5
ACABAMENTO	4.0

3.9

•PRÓS E CONTRAS — GAMERS

Prós
- As animações dos personagens
- A nova interface

Contras
- Os fundos das fases estão piores em relação do game anterior

SOULBRINGER

NÃO LIGUE PARA OS GRÁFICOS, ESTE RPG DA INTERPLAY ATÉ QUE É DIVERTIDO

Você pode dizer uma coisa sobre esse jogo: é um RPG muito bom. Por causa disso, algumas pessoas o amam e outras o odeiam. Para sermos honesto, Soulbringer não é para qualquer um. O jogo começa bem devagar e requer um pouco de paciência para esquecer os gráficos e a velocidade de progresso da história. Se você for paciente no entanto, Soubringer vai agradá-lo muito com sua história, sistema de combate, sistema de magia e uma aventura muito legal. Produzido pela Infogrames, Soulbringer é apenas um capítulo em uma história que se espalha por 1000 anos. Foi preciso muita atenção com os detalhes para criar Rathenna, o mundo no qual o jogo acontece. Para simplificar a história, Rathenna tem sido onde dois heróis apareceram e morreram. A escuridão voltou e um novo campeão é preciso. Adivinhe quem vai ser? Quando o jogo começa, você é fraco e está apenas a procura de seu tio. Uma grande parte legal do jogo é que você, assim como seu personagem, não conhece muito sobre o mundo. E enquanto o seu personagem evolui você começa a entender os mecanismos do jogo.

A jogabilidade

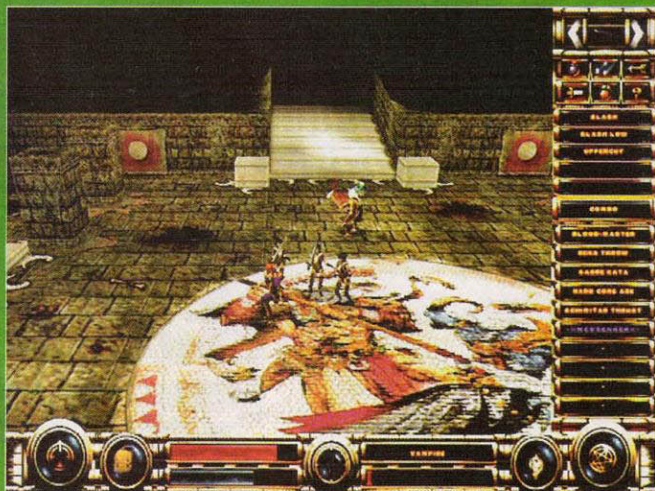
Na jogabilidade, Soubringer se sobressai do resto. A maioria dos RPGs têm as mesmas aventuras básicas. Você deve ir a "X", matar "Y" para resgatar a paz para o mundo. Soubringer tem algumas destas aventuras, mas algumas outras bem interessantes. Você vai entrar em castelos disfarçado, vai entrar em guerra liderando um exército contra uma legião de zumbis, acabar com magos para libertar almas e em uma aventura, servir como guarda-costas para um alquimista possuído (e também vai encontrar alguns NPCs muito bem bolados.)

O sistema de batalha

Os sistemas de combate e magia são muito diferentes. Pense no combate e magia de Diablo II ou Icewind Dale. Estes jogos têm sistema de combate bem repetitivos. Aponte, clique e observe o seu Avatar aniquilar o inimigo. Soulbringer tempera mais a ação fazendo com que trabalhe mais nas lutas. Você tem a sua disposição, um enorme arsenal, com cinco ataques diferentes. Os personagens se esquivam,

bloqueiam e ainda fazem outros truques. Seculorum, o sistema de magia circular do jogo é tão legal quanto o combate. O sistema começa com um círculo dividido em cinco partes: água, fogo, espírito, ar e terra. Usando a magia de um elemental aumenta o efeito neste grupo e o deixa vulnerável com os grupos rivais. Por outro lado, se ganhar bastante experiência em um grupo você fica invulnerável as magias deste grupos, mas fica completamente vulnerável a outro elemental. Então se ficar bom no fogo vai ficar invulnerável a magias de fogo, no entanto, ataques de água seriam fatais. Balancear os elementos pode ser a chave para a vitória.

Os gráficos

Os gráficos do jogo são muito fracos e isso com alguns problemas de controle, o mantém de ficar sendo um jogo bom. Mesmo que a animação dos personagens seja boa, os gráficos do jogo parecem antigos, especialmente quando dá um zoom no modelo do personagem. O jogo também é mais escuro do que deveria ser e nenhuma correção de gamma parece concertar isso. Os efeitos das magias são muito bem feitos, com muitos efeitos como relâmpago e etc. Há alguns problemas de controle, por exemplo, quando um objeto cai perto de algum local, como uma parede, fica impossível pegá-lo e ver um objeto e não poder pegá-lo é um pouco frustrante.

Finalizando

Os fãs de RPG que adoram aventuras diferentes e algo diferente de Diablo II e qualquer jogador que procura uma mudança deve dar uma olhada neste jogo. Se você tiver paciência de esquecer os gráficos medianos e aguentar a introdução lenta, então vai achar este jogo divertido.

•FICHA TÉCNICA — GAMERS

PC — **Soulbringer**

Produção	Criação
Interplay	N/A
Origem	**Gênero**
EUA	RPG
Jogadores	**Memória**
1	CD-ROM

Site: www.interplay.com

•AVALIAÇÃO — GAMERS

GRÁFICOS	3.0
SOM	3.5
JOGABILIDADE	3.5
DURABILIDADE	3.0
ACABAMENTO	4.0

3.4

•PRÓS E CONTRAS — GAMERS

Prós	Contras
Sistema de combate e magias · Animação dos personagens · Uma boa história	O game se inicia muito devagar

PRÓDICAS

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Modo Theater
Complete o modo Arcade uma vez para habilitar este modo.

Modo Gallery
Habilite Devil para acessar o modo Gallery

Modo Tekken Bowl
Habilite Ogre para acessar o modo Tekken Bowl.

Modo Juke Box em Tekken Bowl
Consiga 200 pontos no modo Tekken Bowl.

Jogue como Tiger
Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Eddy e aperte Start.

Jogue como Angel
Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Devil e aperte Start.

Jogue como Gold Tetsujin
Vença 10 lutas no modo versus.

Jogue como Heihachi
Complete o modo Arcade sem perder e em menos de 5 minutos e 30 segundos.

Jogue como Devil Jin
Nota: Jin e Heihachi devem ser parceiros. Enquanto estiver jogando com Jin, aperte ←, →,

□, ▲, ▲, X.

Roupa alternativa de Armor King
Complete o jogo com Armor King. Então na tela de seleção de personagens coloque o cursor sobre Armor King e aperte Start.

Seqüência de FMV de Ling
Complete o modo Arcade com Ling, depois complete este modo de novo com a sua roupa de escola, para ver outra seqüência de FMV.

Comece a luta com o segundo personagem selecionado
Segure TAG e aperte Start.

Super Charger
Enquanto estiver lutando com qualquer personagem, aperte todos os botões.

Defesa baixa automática
Enquanto estiver lutando com qualquer personagem, aperte ↘ para fazer uma defesa em baixo.

Salto de escape
Enquanto estiver lutando com qualquer personagem aperte ↖ para dar um salto.

Personagens bônus
Complete o modo Arcade com qualquer personagem para habilitar outros personagens. Um personagem novo vai aparecer na seguinte ordem que for terminando o jogo: Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey,

Roger & Alex, Kuma & Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, Prototype Jack, Mokujin & Tetsujin, Devil & Angel e desconhecido.

Seleção de fase no modo Practice

No menu principal coloque o cursor sobre o Practice Mode e segure L2 e aperte R2 um determinado número de vezes para escolher a sua fase:

Fase	Apertos de R2
Law (novo)	1
Yoshimitsu (neve)	2
Ling	3
Hwoarang	4
Lei	5
Ogre	6
School Stage (a tarde)	7
Jin (a tarde)	8
Nina (de dia)	9
Eddy (por do sol)	10
King	11
Heihachi	12
Eddy (de dia)	13
Desconhecido	14
Law (antigo)	15
School Stage (de dia)	16
Jin (de dia)	17
Nina (de noite)	18
Yoshimitsu (neve pesada)	19
Paul	20

PLAYSTATION

ACTION BASS

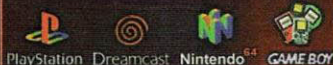
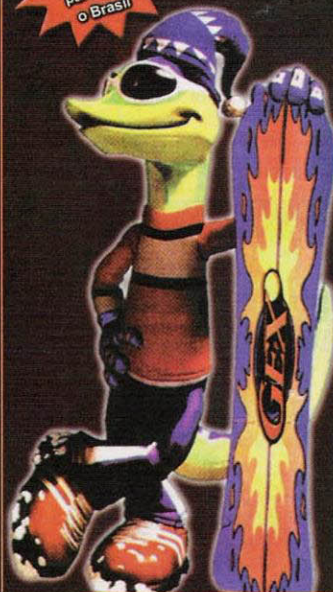
Peixe maior

Pause o jogo e depois segure Select e aperte L2, R2, R1, ↑.

Fases bônus

Complete o modo Challenge para habilitar mais duas fases.

Iscas bônus

Uma nova isca vai estar disponível para cada nível que vencer no modo Challenge.

NINTENDO 64

MARIO TENNIS

Nintendo Ring Tournament

Selecione a opções Special games no menu, depois selecione o Ring Tournament. Coloque **A3W5KQA3C** como código na tela de códigos para jogar em um torneio no Mario Cup. Outro código vai ser mostrado depois do torneio. O código que recebeu não é bem um código e sim para colocá-lo no ranking do Website do Mario Tennis.

Personagens canhotos

Na tela de seleção de personagens, segure L enquanto escolhe um personagem.

Handicap

Na tela de seleção de personagens, segure R enquanto seleciona um personagem para que possa deixá-los mais poderosos.

Jogue como Shy Guy

Vença o Star Cup / Singles Tournament.

Jogue como Donkey Kong Jr.

Vença o Star Cup / Doubles Tournament.

Quadra de Donkey Kong

Vença o Mushroom Cup / Singles Tournament com Donkey Kong.

Quadra de Yoshi e Baby Mario

Vença o Mushroom Cup / Singles Tournament com Yoshi.

Quadra de Mario e Luigi

Vença o Mushroom Cup / Singles Tournament com Mario.

Duas quadras do Mario Brothers

Vença todos os Doubles Tournament Cups com Mario.

Quadra Mario / Luigi Castle

Vença a Star Cup Doubles e Singles Tournament com Mario.

Quadra Wario Brothers

Vença todos Doubles Tournament Cups com Wario.

Quadra Piranha Plant

Esta quadra funciona apenas no Piranha Plant Challenge. Complete qualquer quadra (perfect em todas as 50 bolas) no Piranha Challenge com qualquer personagem.

Special Cups

Vença todos os Tournament Cups com todos os personagens (incluindo Shy Guy e Donkey Kong Jr.). Aperte R enquanto estiver selecionando um personagem na tela de seleção de personagens para acessar o Special Tournament menu.

PLAYSTATION

SPIDER-MAN

Seleção de fases
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque XCLSIOR como código para habilitar a dica.

Invencibilidade
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque RUSTCRST como código para habilitar a dica.

Teia infinita
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque STRUDL como código para habilitar a dica.

Todas as revistas em quadrinhos
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque ALLSIXCC como código para habilitar a dica.

Todos os filmes
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque WATCH EM para habilitar a dica.

Todos os personagens na galeria
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque CVIEW EM como código para habilitar a dica.

Joel James Jewett
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque RULUR como código para habilitar a dica.

Veja o Storyboard
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque CGOSSETT como código.

Modo "What If Contest?"
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque GBHSRSPM.

Roupa do Simbionte
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque BLKSPIDR. Ou termine o jogo em qualquer nível de dificuldade.

Roupa Spidey 2099
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque TWNTYNDN. Esta roupa permite que ele tenha o dano duplo, ou pegue todas as revistinhas.

Roupa Captain Universe
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque S COSMIC está roupa dá invencibilidade, teia infinita e dano duplo. E alternativamente complete o jogo no hard.

Roupa Spidey Unlimited
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque PARALLEL. Esta roupa permite que o homem aranha ande silenciosamente apertando L2. Ou complete o jogo 2 vezes.

Roupa Scarlet Spider
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque LETTER S. Ou alternativamente vença Rhino na fase 3-1.

Roupa Amazing Bagman
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque AMZBGMAN.

Roupa Peter Parker
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque MJS STUD. Alternativamente encontre Peter Parker na sala do Kraven no modo Hunt Training.

Roupa Ben Reilly
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque BNREILLY. Ou passe pela fase 4-2 do jogo.

Mude rapidamente a roupa do homem aranha
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque ALMSTPKR. Ou alternativamente consiga 10.000 pontos no modo zip-line training.

Energia completa
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque DCSTUR.

Modo cabeção
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque DULUX.

Debug mode
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque LLADNEK.

Habilite tudo
Selecione a opção SPECIAL no menu principal, então escolha a opção CHEATS. Coloque EEL NATS.

Spider-Man blindado
Habilite a roupa Captain Universe. Vá para as roupas e a selecione. Então pegue o ícone de Armored Spider para aparecer como o Spider-Man blindado durante o resto do jogo.

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Bruce Buffer (comentarista)
Vença o modo UFC com um personagem criado para habilitar o tipo de corpo de Bruce Buffer, voz, estilo de luta no modo career.

Garota da placa
Vença o modo UFC com todos os 22 personagens para habilitar o corpo da garota das placas, voz, estilo de luta e apelido no modo career.

John McCarthey (juiz)
Vença o modo Road com um personagem criado para habilitar o corpo, estilo de luta e voz do juiz.

Ulti-Man
Vença o modo Championship Road no hard com qualquer lutador para habilitar o corpo, voz e estilo de luta do Ulti-man e o local do Octagon no modo career.

Modo Suitcase (mala)
Vença o Championship Road com todos os 22 personagens para habilitar o estilo de luta de Ulti-man e a Suitcase no modo career.

Tipos de corpo e estilos de luta
Vença o modo UFC com qualquer personagem para habilitar o seu corpo e estilo de luta no modo career.

GAMERS PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: R-PD 13
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 14
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 15
Cada R$ 3,00

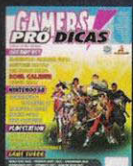
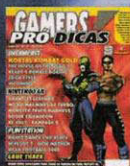
Cód.: R-PD 16
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 17
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 18
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 19
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 20
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 21
Cada R$ 2,90

Cód.: R-PD 22
Cada R$ 2,90

Cód.: R-PD 23
Cada R$ 2,90

Cód.: R-PD 24
Cada R$ 2,90

Cód.: R-PD 25
Cada R$ 4,99

Cód.: R-PD 26
Cada R$ 4,90

Cód.: R-PD 27
Cada R$ 4,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

Cód.: R-PD 13 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: R-PD 14 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: R-PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: R-PD 16 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: R-PD 17 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: R-PD 18 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: R-PD 19 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: R-PD 20 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: R-PD 21 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-PD 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-PD 23 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-PD 24 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: R-PD 25 - Cada R$ 4,99 ( )
Cód.: R-PD 26 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: R-PD 27 - Cada R$ 4,90 ( )

Mande **CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias.

Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom.

OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.

MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (011) 266-3166**

ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição)

GAMESHARK

PLAYSTATION

SPIDER-MAN

(Códigos testados na versão 3.2)

Energia infinita
D004B1BE A622
8004B1BE 2400

Teia infinita
D0048C42 AE03
80048C42 2400

Homem aranha transparente
8003ECDE 2400

Habilita todas as roupas
800A5708 FFFF
800A570A FFFF

Habilita todos os personagens no visor
800A570C FFFF
800A570E FFFF

Habilita todos os filmes
800A5710 FFFF
800A5712 FFFF

Habilita todas as coleções de revistas
800A5714 FFFF
800A5716 FFFF

Habilita o Game Covers
800A5718 FFFF
800A571A FFFF

Habilita tudo
(GS 2.2 ou maior)
50000A02 0000
800A5708 FFFF

Habilita tudo (Caetla apenas)
B00A0002 00000000
800A5708 FFFF

Habilita Story Boards
800A56DC 0102

Habilita seleção de fase
800B4F80 0001

Mostra medidores
800B4F74 0001

Sem medidores
800B4F74 0000

Invencível
800B4F6C 0001

Desativar o invencível
800B4F6C 0000

Modificador de roupa
800A5704 00??

Modificador das habilidades das roupas
800B5280 00??

Habilita What If Contest?
800B4F5C 0001

Digitos que acompanham o código, modificador de roupa
00 - Spiderman
01 - Spiderman 2099
02 - Symbiote Spiderman
03 - Captain Universe
04 - Spidey Unlimited
05 - Amazing Bag Man
06 - Scarlet Spidey
07 - Ben Reilly
08 - Quick Change Spidey
09 - Peter Parker

Dígitos que acompanham o código, modificador de habilidade de roupas
01 - Spiderman / Normal
02 - Spiderman 2099 / Força aumentada
03 - Symbiote Spiderman / Webbing infinita
04 - Captain Universe / Invulnerável, força aumentada, Webbing infinita
05 - Spidey infinita / Stealth Mode
07 - Scarlet Spidey
08 - Ben Reilly
09 - Mudança rápida de Spidey / Sem Spidey Belt
0A - Peter Parker / Sem Spidey Belt

PLAYSTATION

STRIKER PRO 2000

(Códigos testados na versão 3.2)

Passe todas as certificações
800B9074 000A

Modificador do placar para o time de casa
800C89A4 00??

Modificador do placar para o time de fora
800C89A8 00??

Habilita os estádios escondidos
30016C38 0001

PLAYSTATION

BUST-A-GROOVE 2

(Códigos testados na versão 3.2)

Especiais infinitos P1
3005FC33 0002

Sem especiais P1
3005FC33 0000

Pontuação no máximo P1
8005FBE8 FFFF

Sem pontuação P1
8005FBE8 0000

Especiais infinitos P2
3005FC65 0002

Sem especiais P2
3005FC65 0000

Pontuação no máximo P2
8005FBEC FFFF

Sem pontuação P2
8005FBEC 0000

Habilite Pander
3004F667 0001

Habilite Robo-Z Gold
3004F668 0001

Habilite Columbo
3004F669 0001

Habilite Sushi Boy
3004F66A 0001

Habilite ChiChi & Sally
3004F66B 0001

Habilite Michael Doi
3004F66C 0001

Habilite McLoad
3004F66D 0001

Habilite Hustle Kong
3004F66E 0001

Habilite o modo Dance View
30191C30 0001

Habilite Heat
(Dance View)
3004F66F 0001

Habilite Strike
(Dance View)
3004F670 0001

Habilite Comet
(Dance View)
3004F671 0001

Habilite Ysutomu
(Dance View)
3004F672 0001

Habilite Kelly
(Dance View)

3004F673 0001

Habilite Shorty
(Dance View)
3004F674 0001

Habilite Pander
(Dance View)
3004F675 0001

Habilite Kitty-N
(Dance View)
3004F676 0001

Habilite Hiro
(Dance View)
3004F677 0001

Habilite Bi-O
(Dance View)
3004F678 0001

Habilite Capoeira
(Dance View)
3004F679 0001

Habilite Robo-Z Gold
(Dance View)
3004F67A 0001

Habilite Columbo
(Dance View)
3004F67B 0001

Habilite Sushi Boy
(Dance View)
3004F67C 0001

Habilite ChiChi & Sally
(Dance View)
3004F67D 0001

Habilite Michael Doi
(Dance View)
3004F67E 0001

Habilite McLoad
(Dance View)
3004F67F 0001

Habilite Hustle Kong
(Dance View)
3004F680 0001

Habilite todos os personagens
(GS 2.2 ou maior)
50000801 0000
3004F667 0001

Habilite todos os personagens
(Dance View)
(GS 2.2 ou maior)
50001201 0000
3004F66F 0001

Comece na última fase
(GS 2.2 ou maior)
E005FC7C 0000
3005FC7C 0007

PLAYSTATION

STAR TREK INVASION

(Códigos testados na versão 3.2)

Tempo infinito
80061BB0 18CC

Photon Torpedoes infinito
8011AC38 0063

Quantum Torpedoes infinito
8011AC64 0063

Protomater Missles infinito
8011AC90 0063

Shields infinito
8005FDB8 02BC

Hull infinito
8005FDBC 00F5

Overall Score & Rating Elite Command Pilot no máximo
8005BCE8 E0FF
8005BCEA 05F5

Modificador de Overall Score & Rating Elite Command Pilot
8005BCE8 ????

Modificador de jogo no nível 1 Play
800ABF4C 00??

Modificador do estágio inicial
D00ABF4C 0000
800ABF4C 00??

Habilita todas as fases
8005BD68 FFFF
8005BD6A FFFF

Todas as fases completadas
8005BD6C FFFF
8005BD6E FFFF

Todos os Dual levels completados
8005BD70 FFFF

Secondary Weapons infinita
8007B1BE 2400

Shields infinito
(Incluindo os inimigos)
800BB662 2400

Quantidade de dígitos que acompanham o código Modificador de fase
00 - Missão 1
Raw Recruits Parte 1
01 - Missão 1A
Raw Recruits Parte 2
02 - Missão 1B Seek And Destroy
03 - Missão 2 Unusual Suspects
04 - Missão 2A Without Order
05 - Missão 3 Rightful Masters
06 - Missão 4 Bad Altitude
07 - Missão 4A Escort Service
08 - Missão 5 Alien Chronicles
09 - Missão 5A
The Infernal Machine
0A - Missão 5B The Host
0B - Missão 6 Prey For Danger
0C - Missão 6A
Piercing Encounters
0D - Missão 7 Red Sunset
0E - Missão 8 Edge Of The Abyss
0F - Missão 8A Best Of Enemies
10 - Missão 9 Shackled
11 - Missão 10
The Breeding Grounds
12 - Missão 10A Silent Shock
13 - Missão 10B
David And The Goliath
14 - Missão 11 Killing Time
15 - Missão 12
Moving Heaven And Earth
16 - Missão 13
The Bigger They Are Part 1
17 - Missão 13A
The Bigger They Are Part 2
18 - Missão 13B Deadforms
19 - Missão 13C Deadspace
1A - Missão 14
No Mans Land Part 1
1B - Missão14A
No Mans Land Part 2
1C - Missão 15
The Sentinel Returns
1D - Missão 16
End Of Eternity
Níveis de P1 e P2 apenas
1E - Dual 1 Twofold
1F - Dual 2 Bombardament
20 - Dual 3 Equal Force
21 - Dual 4 Duel
22 - Dual 5 Predators

RC REVENGE

(Códigos testados na versão 3.2)

Começa no modificador de voltas P1 (também afeta no modo de 1 jogador
D0016A68 0008
80016A6C 1D80
D0016A68 0008
80016A6E 0C00
80007600 0002
80007602 1445
80007604 FFFF
80007606 2402
80007608 00??
8000760A 2402
8000760C 0008
8000760E 03E0
80007612 2400

Habilita todas as pistas normais
(GS 2.2 ou maior)
50000F01 0000
300BDD70 0001

Habilita a Platinum Cup
D01A00D8 0060
801A00D8 0000

Habilita a Gold Cup
D01A0130 0060
801A0130 0000

Habilita a Silver Cup
D01A0190 0060
801A0190 0000

Habilita a Bronze Reverse Cup
D01A0074 0060
801A0074 0000

Habilita a Silver Reverse Cup
D019FFF4 0060
8019FFF4 0000

Habilita a Gold Reverse Cup
D019FF74 0060
8019FF74 0000

Habilita a Platinum Reverse Cup
D019FEF8 0060
8019FEF8 0000

Habilita Concept 3000
800BD310 0001

Habilita Jungle Ranger
800BD3A0 0001

Habilita Sarge
800BD430 0001

Habilita Skull Duggery
800BD454 0001

Habilita Yella
800BD478 0001

Habilita UFO
800BD49C 0001

Habilita I Know What You Drove Last Summer
300BDD70 0001

Habilita 20:1 A Space Odd RC
300BDD71 0001

Habilita Raiders Of The Lost Park
300BDD72 0001

Habilita Calamity Canyon
300BDD73 0001

Habilita Attack Of The Killer Toy Motors
300BDD74 0001

Habilita Tales From The Crypt-Director's Cut
300BDD75 0001

Habilita Cars Attack !!! Again!!
300BDD76 0001

Habilita Temple Of Vroom-The Awakening
300BDD77 0001

Habilita Hilltop Hairpins-Special Edition
300BDD78 0001

Habilita It Returned to Have Another Race
300BDD79 0001

Habilita I Still Know What You Drove Last Summer
300BDD7A 0001

Habilita 20:1 A Space RC - Remasterializado Digitalmente
300BDD7B 0001

Habilita Raiders Of The Lost Ark-Collector's Edition
300BDD7C 0001

Habilita Calamity Canyon-Live & Dangerous
300BDD7D 0001

Habilita Return Of The Killer Toy Motors
300BDD7E 0001

PLAYSTATION

ATV-QUAD POWER RACING

(Códigos testados na versão 3.2)

Habilita tudo (GS 2.2 ou maior)
50000601 0000
3004E255 0004

Tempo sempre no 0:00:00
8005E676 2400

Habilita Forest Amateur Quads, Trophy & Tracks
3004E255 0004

Habilita Desert Amateur Quads, Trophy & Tracks
3004E256 0004

Habilita Snow Amateur Quads, Trophy & Tracks
3004E257 0004

Habilita Forest Pro Quads, Trophy & Tracks
3004E258 0004

Habilita Desert Pro Quads, Trophy & Tracks
3004E259 0004

Habilita Snow Pro Quads, Trophy & Tracks
3004E25A 0004

GAME BOY

SPIDER-MAN

Energia infinita
016495C3

Vidas infinitas
016477C3

Ataque no máximo
01065AC2

Defesa no máximo
01065BC2

Modificador de Exp Points
01??58C2
01??59C2

Exp Points no máximo
01FF58C2
01FF59C2

Câmera lenta
01055DC2

NINTENDO 64

MARIO TENNIS 64

(Códigos testados na versão 3.0 do GS Pro)

Habilita o código
(Deve estar ligado)
F1300290 3C01
F1300292 A005
F1300298 03E0
F130029A 0008
F130029C AC20
F130029E 86A0

Activator 1 P1
D0066984 00??

Activator 2 P1
D0066985 00??

Dual Activator P1
D1066984 00??

Modificador de pontos P1
8015344A 00??

Modificador de pontos P2
8015344B 00??

Começa o Set com modificador de pontos P1
D015344A 0000
8015344A 00??

Começa o Set com modificador de pontos P2
D015344B 0000
8015344B 00??

Modificador de jogos vencidos P1
8015344D 00??

Modificador de jogos vencidos P2
8015344E 00??

Modificador de Sets vencidos P1
8015344F 00??

Modificador de Sets vencidos P2
80153450 00??

Modificador de Aces P1
81153454 00??

Modificador de Aces P2
81153456 00??

Modificador de Double Faults P1
8115345C 00??

Modificador de Double Faults P2
8115345E 00??

Modificador de Return Winners P1
81153464 00??

Modificador de Return Winners P2
81153466 00??

Modificador de Smash Winners P1
8115346C 00??

Modificador de Smash Winners P2
8115346E 00??

Quantidade de dígitos que acompanham o código modificador de pontos
00 = 0
01 = 15
02 = 30
03 = 40

NINTENDO 64

HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS

(Códigos testados na versão GS 3.30)

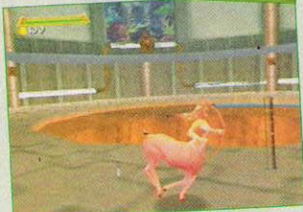
Activator 1 P1
D017D2D4 00??

Activator 2 P1
D017D2D5 00??

Dual Activator P1
D117D2D4 00??

Energia infinita
810CF93E 270F

Energia no maximo
810CF942 270F

Aperte L para o Moon Jump
D017D2D5 0020
810CF994 44CB

Dinars infinito
800B6043 00E8

Magia infinita
810B65CA 000A
810B65B2 000A
810B65E2 000A
810B65FA 000A

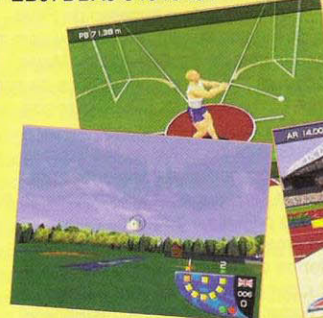
DREAMCAST

SYDNEY 2000

Obter todas medalhas de ouro

2487607E 00000006
7DD5D039 00000006
A43352AA 00000006
F4F995BD 00000006
3BD1277C 00000006
8FC38E3B 00000006
B46639B6 00000006
123415AA 00000006
5247746C 00000006
A48352AA 00000006
DAA880E4 00000006
3BA1277C 00000006

O modo Training todo completo (Set 1/2)

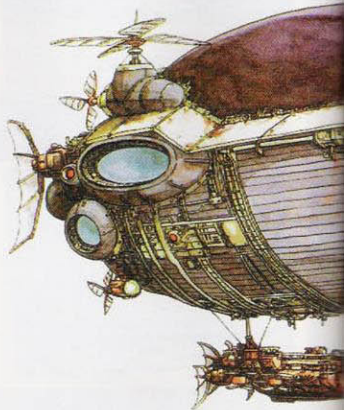
EA37DBA9 64646464
2AA7A078 64646464
73F5103F 64646464
AAD392AC 64646464
FA1955BB 64646464
35F1E77A 64646464
81E34E3D 64646464
CB3B24C5 64646464
2A17A078 64646464
5C67B46A 64646464
AAA392AC 64646464
BBC6F9B0 64646464
1D94D5AC 64646464
456ADCF4 64646464
9578C9CA 64646464
D50840E2 64646464
3401E77A 64646464
691BA87C 64646464
BBB6F9B0 64646464
EBE7DBA9 64646464
45DADCF4 64646464
7225103F 64646464
CA4B24C5 64646464
1D44D5AC 64646464
69ABA87C 64646464
95A8C9CA 64646464
EB97DBA9 64646464
1E84D5AC 64646464
6A6BA87C 64646464
9668C9CA 64646464
E857DBA9 64646464
3711E77A 64646464
83034E3D 64646464

O modo Training todo completo (Set 2/2)

B8A6F9B0 64646464
1EF4D5AC 64646464
46CADCF4 64646464
96D8C9CA 64646464
C95B24C5 64646464
2877A078 64646464
6ABBA87C 64646464
B816F9B0 64646464
E887DBA9 64646464
46BADCF4 64646464
5F87B46A 64646464
A94392AC 64646464
D76840E2 64646464
3661E77A 64646464
70C5103F 64646464
C8AB24C5 64646464
F9E955BB 64646464
5FF7B46A 64646464
82D34E3D 64646464
D7D840E2 64646464
1F24D5AC 64646464
6BCBA87C 64646464
A99392AC 64646464
F95955BB 64646464
36B1E77A 64646464
82A34E3D 64646464
7785103F 64646464
CFEB24C5 64646464
FEA955BB 64646464
58B7B46A 64646464

FLASHBACK

FINAL FANTASY

TUDO COMEÇOU MESMO EM FINAL FANTASY VI

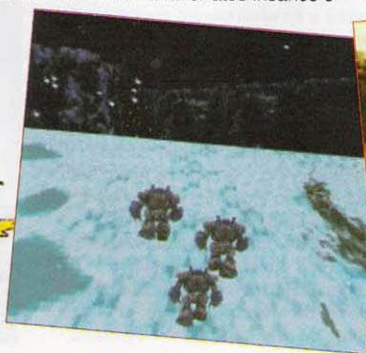
Com a aparição de Final Fantasy Collection tivemos a oportunidade de finalmente ver o Final Fantasy V que foi traduzido e relembrar todo o sucesso de Final fantasy VI. As cenas de batalha tinham um menu e com a maioria dos personagens com as opções Attack, Magic ou Item. Cada personagem tinha uma opção única de sua personalidade do jogo, Locke podia roubar os inimigos, Setzer tinha uma máquina de papa níquel que determinava o ataque, Gau podia imitar as habilidades dos monstros de Veldt, Terra podia se transformar em Esper e Sabin podia usar seus super ataques. A magia é bem diferente neste jogo pois ela é adquirida pelas criaturas que viveram uma vez naquele mundo e agora existem apenas na forma de energia. A magia é usada inicialmente por Terra, por ser filha de Esper e Celes, a qual colocaram este poder quando criança. Os Espers vivem em outra dimensão e tem poderes que os

humanos não tem e quando eles morrem, tornam-se magicite. A equipe podia equipar os magicites para aprender magias diferentes e eles podiam evocar os Espers como o Call do Final Fantasy IV.

Os personagens tinham o toque de Amano, que dava grandes visuais a eles assim como personalidade. Quanto mais a série Final Fantasy progride, mais os personagens evoluem assim como as tramas. Do momento que os ventos sopram no topo de Nashe, a história começa a se revelar. Uma garota misteriosa que está sendo usada pelo Império por causa de seus poderes, se torna o único raio de esperança, para salvar o mundo de um império sedento pelo poder. Mesmo que Terra seja um dos personagens principais do jogo, nenhum personagem pode ser considerado o herói do jogo. E é esta idéia de pessoas diferentes com passados diferentes que fazem de Final Fantasy um jogo épico. A aventura de Terra em entender seu passado e encontrar e entender o amor é algo que todas as pessoas podem se relacionar e todas as músicas do jogo se encaixam bem com as situações. As emoções passadas pelo jogo são provavelmente as mais realista de todos os RPGs. Cyan deve entender a morte trágica de sua família para se tornar um ótimo espadachim e os irmãos Edgar e Sabin devem fazer as pases e se entenderem por causa do passado. Locke luta com a perda de sua amada Rachel e se sente culpado pelo que aconteceu com ela. Setzer também sente a perda de alguém perto dele e se culpa o tempo todo. Os sentimentos que Locke desenvolve por Celes são muito bem reproduzido em um show de ópera. Celes é uma cópia fiel de uma cantora de ópera chamada Maria e concorda em substituí-la para enganar Setzer e pegar a sua nave. O Aria de Mezzo Caraterre, uma das obras de arte musicais de Uematsu,

é tanto a música que Celes canta na ópera e o tema dela. O papel de Celes é memorável, mesmo depois que o mundo é quase destruido, é ela que arruma coragem para reunir o grupo e acabar com Kefka. A morte e o amor não são os únicos sentimentos que o jogo trás: a gravidez na adolescência é algo que o planeta Terra enfrenta com o casal Duane e Katarin e o genocídio que é o que Kefka faz com o seu Doma Castle. E quando os personagens ficam sérios demais, a risada maníaca de Kefka sempre está presente para aliviar a tensão. E mesmo sendo terrivelmente insano, ele não é o típico vilão de RPGs. Ele é positivamente louco, então fica sendo fácil de amá-lo.

A música tema de Kefka é muito adequada, parecendo até uma música de palhaços de circo. E como se não fosse o bastante, Kefka luta junto com "o bonzinho que está do lado ruim", general Leo, a marionete do imperador Gestahl e junto com um vilão mais engraçado ainda chamado Octopus Ultros. Final Fantasy VI finalmente criou vilões que valem a pena serem derrotados e ver Kefka fazer atos insanos é muito legal especialmente quando o seu grupo está envolvido. A aventura de Kefka de ser um ser supremo é dividido entre os heróis, mas destruindo Kefka e as estátuas que ele tem, a magia vai ser destruída do mundo.

E quando o jogo evolui, os amigos de Terra percebem que ao banir a magia, poderiam baní-la também e no final, Terra entende a sua vinda para o planeta Terra e finalmente descobre que sente amor pelos seus amigos. A tarefa de auto conhecimento e aceitação do que somos é um desafio para todos nós e talvez possamos até ver um pedaço de nós mesmos nestes personagens.

Final Fantasy VI trouxe os jogos para um novo nível, uma trilha sonora muito boa, com personagens e uma história muito bem feita levou a série Final Fantasy a um nível nunca visto antes. Esperamos que muitos produtores tomem o exemplo da obra de arte que é Final Fantasy VI e faça tramas mais sólidas e realísticas.

DICAS DICAS DICAS DICAS DICAS DICAS DICAS DICAS DICAS DICAS DICAS

Matando facilmente Wrexsoul

Para aqueles que pensam que é difícil matar o chefe do fogo: Wrexsoul no sonho de Cyan, faça isso. Tudo o que deve fazer é usar imediatamente a magia X-Zone (aprendida com o Fenrir esper). Isso deverá acabar com ele.

Matando facilmente

Para acabar facilmente com os monstros, apenas use vanish neles e depois X-Zone. Isso irá acabar instantaneamente com todos os inimigos. Use Doom se houver apenas um inimigo.

Relic Economizer

Este relic é muito bom e faz com que todas as magias gastem apenas 1 ponto, há 3 meios de pegá-la:
1. Vá para o Phoenix Cave com Locke. Roube de Apuila e vai receber o relic.
2. Vá para a floresta ao leste da casa do pai de Gau. Algumas vezes um Brachiosaur aparece. Acabe com ele e ele vai deixar o relic.
3. Vá para o Coliseum e aposte uma Gem Box. Se vencer a batalha vai receber o Economizer.

Ganhe níveis durante a noite

Você precisa de um controle turbo para fazer este truque. No Lete River, quando for em círculos selecione Fight, Fight, Health e auto crossbow usando a memória, se fizer corretamente poderá deixar o video game sozinho e no dia seguinte vai estar no nível 50-65.

Pegue a Genji Glove

Quando chegar a base dos Returners pela primeira vez vá para fora e fale com Bannon. Quando ele perguntar se quer virar o último raio de esperança (ou outra coisa) responda não, faça isso várias vezes, até um soldado nervoso aparecer e lhe dar o Item.

Pegue Mog

Antes do mundo ser arruinado, vá para Narshe depois de pegar a sua garota em ZoZo. Vá para a casa dos sábios depois de ela dizer que vai falar com os Espers. Então vá para a casa com todos os tesouros dentro. (Está do lado leste da cidade). Você vai ver Lone Wolf roubando o tesouro do baú. Siga-o, ele vai levá-lo a um Esper que vai deixar Lone Wolf e um Mog pendurado. Se salvar o Mog ele se une a sua equipe e se salvar Lone Wolf ele lhe dará ouro.

Pegue a Chainsaw (cerra elétrica)

Vá para o Inn no Zozo e coloque o relógio em 6:10:50. Se fizer corretamente vai poder pegar o baú com a cerra elétrica.

Pegando Shadow no World of Ruin

Quando o mundo estiver explodindo, escolha esperar Shadow, ele vai chegar quando faltar 4 segundos para a destruição. Você pode então encontrá-lo na caverna onde ficava Relm. Ele vai voltar para a cidade de Relm e vai partir. Vá para o Colosseum e coloque a espada que encontrou na caverna de Veldt. Vai poder lutar com ele, e o destruindo ele é seu.

Pegando o Exp. Egg

No Darill's Tomb (Mundo em Ruínas) você pode encontrar esta relic. Ela duplica os pontos de experiência que um personagem recebe. Primeiro encontre a sala com 4 lápides na parte superior esquerda da tumba. Vá para a lápide e vai pedir para colocar uma inscrição. As quatro frases irão aparecer. Alinhe as frases para resultar em "The World is Square". E vai saber onde encontrar a relic. No terceiro porão uma parede vai ter se aberto e vai poder pegar o baú.

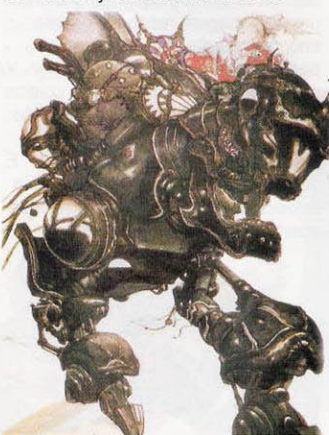
Pegando o Rename Card

Com este item pode mudar os nomes dos personagens de seu grupo. Para pegar este item, vá para o Colosseum e aposte o Elixir. Se vencer o inimigo vai receber o Rename Card.

Como pegar todas as Strago's lores

Para pegar todos os Lores vá para a torre de Kefka e lute Dark Force. Use o Life 3 em todos os membros de sua equipe. E leve Strago com você. O Dark Force vai usar todos os ataques Lore que Strago deve saber. (Você vai ter que esperar um pouco).

Mate facilmente os mortos vivos e fantasmas

Quando lutar com estas criaturas use Revivify ou Phoenix Down e

qualquer magia de energia para acabar com eles.

Vença o chefe Magic Tower facilmente

No mundo em ruínas há uma torre onde apenas magia pode ser usada. Depois de pegar a Gem Box, vai lutar com um chefe. Este chefe é bem difícil pois sempre muda seu elemento. Use STOP nele, depois use SCAN e descubra seu ponto fraco e acabe com ele com seu ponto fraco. Não se esqueça de usar o Life 3 em todos os membros de sua equipe, pois no final da batalha ele usa Ultima que mata todos.

Localização dos personagens no World of Ruin

Locke: Encontre-o na Phoenix Cave (deve ter a nave primeiro)
Sabin: Na primeira cidade que Celes chega, ele está segurando uma casa.
Edgar: O tão chamado Gerad é Edgar. Siga-o para o castelo e entre na sala de controle cheia com aqueles tentáculos.
Setzer: Fique falando com ele em Kohlingen.
Cyan: Vá para ZoZo, pegue o rust-rid e use na porta enferrujada, suba o Mt ZoZo e procure por Cyan no topo.
Gau: Leve três membros para Veldt e lute até encontrar Gau.
Relm: Vá para Jidoor, vá pela casa de Owzer e lute com Chadarnook. Depois de lutar ela se une a você.
Strago: Depois de ter Relm, coloque-a em seu grupo e visite a Tower of Fanatics. Strago vai se unir a você depois que pegar Relm.
Terra: Na sua segunda viajem para Mobliz, lute com Phunbaba, depois da luta estar acabada ela se une a você.
Mog: Este é fácil. Encontre Mog na Moogley Cavern.

Moogle Charm

Esta é a melhor Relic do jogo. Quando encontrar Mog pela primeira vez, fale com ele. Ele vai se unir ao seu grupo. Depois que isso acontecer, vá até a parede que está atrás dele e aperte A. Você vai receber o Charm. Com este item equipado não pode ser atacado por monstros invisíveis.

Paladin Shield

Para pegar o Paladin Shield deve pegar o Cursed Shield de um velho em Narshe depois que pegou a nave. Equipe o escudo e vença 255 batalhas com ele. Depois equipe o Ribbon. O personagem com estes itens será invencível.

Aprendendo as magias rapidamente

Primeiro de tudo, seus personagens devem aprender a magia DOOM, Também deve ter o Airship. Voe para a pequena ilha ao canto a nordeste do mapa e você vai encontrar uma criatura invisível. Quando a encontrar ela estará dormindo, não a ataque com outra magia que não seja DOOM ou SNARE, ou se não ela acorda e acaba com toda a sua equipe. Quando acabar com ela, vai receber 10 Magic Points para novas magias.

Segundo Memento Ring

Vá para o segundo andar da casa de Strago e Relm. No canto esquerdo (aquele com as mesas e cadeiras) vire-se para o sul e aperte A para receber o Memento Ring.

Personagens secretos

GOGO: Na ilha triangular do World of Ruins, lute com Zone Eater e deixe que ela o engula e vai poder encontrar este personagem.
UMARO: Vá para Narshe no World of Ruins e para onde o Esper Tritoch esta. Lute com ele e ele vai dar a você todo o seu poder e a montanha vai cair. Se entrar no buraco vai encontrar um labirinto que o levará ao Terrato Esper, algumas magicites e Umaro. Se tiver o Mog em seu time ele vai se unir a você.